



**Universidade de
Aveiro**

2014

Departamento de Comunicação e Arte

**TOMÁS COELHO
TENREIRO
ARAÚJO**

**O SOM NA DOCUFICÇÃO: “ERASMUS NOW!
A REDENÇÃO DE UMA DOCUFICÇÃO”**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Comunicação Multimédia, realizada sob a orientação científica do Professor Doutor António Valente e co-orientação do Professor Doutor Vânia Baldi.

Ao Eduardo e ao Francisco, porque sem eles esta aventura nunca seria possível.

O júri

Presidente: **Professora Doutora Lúdia de Jesus Oliveira Loureiro da Silva**
Professora Associada com Agregação na Universidade de Aveiro

Vogal - Arguente Principal: **Professora Doutora Anabela Dinis Branco de Oliveira**
Professora Auxiliar na Universidade de Trás-Os-Montes e Alto Douro

Vogal - Orientador: **Professor Doutor António Manuel Dias Costa Valente**
Professor Auxiliar Convidado na Universidade de Aveiro

Agradecimentos

Ao Eduardo e ao Francisco por terem feito parte duma das melhores experiências da minha vida.

Agradeço aos professores Dr. António Valente e Dr. Vânia Baldi pelas suas constantes orientações e por nunca nos ter sido negada a possibilidade Erasmus.

A todas as pessoas que conheci ao longo desta aventura e que por isso terão sempre um carinho especial.

Ao Gabinete de Estágios e Saídas Profissionais, pela grande ajuda ao longo de todo o programa Erasmus.

Um muito obrigado ao professor *Marco Moschini*, tutor na Universidade de Perugia, pela nossa aceitação, a sua boa disposição e por ter sido uma grande ajuda de início ao fim.

Palavras-Chave

Erasmus, Perugia, Docuficção, Documentário, Ficção,
Som.

Resumo

A presente dissertação desenvolve um trabalho teórico-prático realizado acerca da utilização e importância do som na realização e pós produção de uma docuficção, género fílmico que engloba duas vertentes cinematográficas, o documentário e a ficção. Serão assim analisados, cada um destes dois géneros, desde as suas diferenças às suas principais características. Com este trabalho pretende-se ainda dar a conhecer a experiência vivida por três alunos do segundo ano do mestrado Comunicação Multimédia – Ramo Audiovisual Digital da Universidade de Aveiro (UA), durante o programa Erasmus, mais concretamente na cidade de Perugia, Itália.

Keywords

Erasmus, Perugia, Docufiction, Documentary, Fiction, Sound.

Abstract

This work develops and describes a practical and theoretical work about the use and importance of sound in the realization and post production of a docufiction, filmic genre that includes two film parts, documentary and fiction. These two genres will be analyzed, since their differences to their main characteristics. With this work I pretend to show a little of what was the adventure and the experience of these three students of Masters of Multimedia Communication - Audiovisual Digital of the University of Aveiro (UA) during the Erasmus program, specifically in the city of Perugia, Italy.

Índice de Conteúdos

1. Introdução

1.1 Contexto.....	15
1.2 Problema de Investigação.....	16
1.3 Finalidades e Objetivos.....	17
1.4 Metodologia.....	18
1.5 Estrutura da Dissertação.....	19

2. Enquadramento Teórico

2.1 O Cinema Mudo.....	20
2.1.1 Síntese Histórica.....	20
2.1.2 Características do Cinema Mudo	21
2.2 O Cinema Sonoro.....	22
2.2.1 Síntese Histórica.....	22
2.2.2 Características do Cinema Sonoro.....	25
2.3 O Documentário	
2.3.1 Síntese Histórica.....	29
2.3.2 Conceito de Documentário.....	29
2.4 A Ficção	
2.4.1 O Som em Ficção.....	31
2.4.2 Diegese.....	31
2.4.3 Efeitos Sonoros.....	33
2.4.4 Música.....	34

3. Docuficção

3.1 Síntese Histórica.....	39
----------------------------	----

4. Implementação Prática

4.1 Pré-Produção.....	40
4.1.1 O Princípio.....	40
4.1.2 Captura.....	40
4.1.3 Equipamento.....	41
4.2 Edição.....	43
4.2.1 Primeira Análise.....	43
4.2.2 Construção.....	43

4.2.3	Divisão em capítulos.....	44
4.2.4	Descrição dos capítulos.....	45
4.3	Pós- Produção.....	65
4.3.1	Correções.....	65
5.	Conclusão	
5.1	Considerações Finais.....	73
6.	Referências Bibliográficas.....	74

1. Introdução

1.1. Contexto

A presente dissertação documenta um trabalho teórico e prático acerca da utilização e importância do som na realização e pós - produção de uma docuficção, que como o nome indica, é assim um misto de documentário com um produto ficcional. A referida docuficção retrata uma experiência Erasmus, tendo esta sido posta em prática por diversas cidades italianas, mais concretamente na cidade de Perugia, cidade que nos acolheu durante 5 meses.

Com este trabalho pretendemos dar a conhecer um pouco da aventura e experiência vivida pelos três autores deste projeto, sendo este projeto todo ele gravado e elaborado pelos mesmos durante o tempo da nossa estadia.

A nível pessoal, este projeto foi ao encontro dos interesses do investigador, devido à forte componente audiovisual, o que acabou por ser um culminar dos estudos efetuados durante o Mestrado em Comunicação Multimédia (MCOMM) – ramo Audiovisual Digital. A conceção e o desenvolvimento deste produto foi igualmente um fator de motivação, visto que já havíamos realizado algumas experiências práticas nesta área durante o decorrer do nosso mestrado. Outros fatores de interesse seriam sempre relacionados com a possível interação com a comunidade Erasmus e com a descoberta de novos desafios.

1.2 Problema de Investigação

Baseados na evolução do cinema e nas novas técnicas de filmagem, foi sempre nossa intenção que toda a montagem e edição deste filme fossem feitas com o intuito de se mostrar toda uma história, história essa que é responsável pela amostragem de vários “episódios”, vividos e experienciados por nós enquanto o nosso período de mobilidade.

Estes dois géneros juntos, o documentário e a ficção formam a docuficção; daí que existisse a profunda necessidade de uma maior divulgação acerca deste género cinematográfico.

Por isso mesmo foi sempre nossa intenção retratar o real e consequentemente o ficcional, pretendemos assim partilhar a liberdade com que nos era permitido filmar e documentar o dia-a-dia de três estudantes portugueses numa cidade anteriormente desconhecida para todos.

Toda esta análise leva o investigador à seguinte pergunta de investigação:

"Qual a utilização e importância do som na realização de uma docuficção que tem como principal objetivo retratar visualmente a mobilidade de um estudante Erasmus?"

1.3 Finalidades e objetivos:

Os principais objetivos desta investigação são os seguintes:

- Criação de um projeto audiovisual baseado num estilo cinematográfico denominado docuficção com base numa experiência Erasmus de três alunos da Universidade de Aveiro.
- Definição das variadas técnicas de produção para a conceção e desenvolvimento deste projeto audiovisual.
- Analisar as dificuldades e principais obstáculos aliados com todas as aventuras ou novas descobertas que automaticamente irão ao encontro do percurso de um aluno em mobilidade.

1.4. Metodologia

Para o começo deste trabalho foi necessária a elaboração de um enquadramento teórico que ajudasse a evidenciar a estrutura desta investigação no que diz respeito à análise dos variados conteúdos relacionados: importância do cinema mudo e sonoro, documentário, ficção e docuficção.

Assim, foi necessária uma pesquisa bibliográfica com o intuito de melhorar a composição do enquadramento teórico, para assim proporcionar um melhor suporte aos conceitos a explorar. Ao longo desta investigação, os conceitos mais focados foram os de, importância do som no cinema, documentário e o som em ficção.

Para estes temas foi possível desde logo encontrar alguma bibliografia associada, já quanto ao conceito de docuficção ou a importância do som numa docuficção, denotaram-se grandes falhas quanto a bibliografias disponíveis. Esta escassa falta de informação poderá estar relativamente associada com a falta de projetos realizados acerca deste conceito cinematográfico.

1.5. Estrutura da dissertação

A seguinte dissertação está dividida em quatro importantes capítulos: a introdução, o enquadramento teórico, a implementação prática e a conclusão.

A introdução tem como objetivo principal introduzir o seguinte tema, os principais objetivos, a problemática de investigação e respetiva metodologia serão referidos e explicados.

No enquadramento teórico é descrita toda a informação teórica recolhida, que foi obtida com base numa revisão literária, a qual serviu como importante base para todo o seguinte trabalho.

Na implementação prática, pretende-se descrever todo o processo referente a todo o som utilizado na criação e desenvolvimento da docuficção. Toda essa descrição se divide em diferentes fases passando pela análise de todo o equipamento utilizado, á edição, na qual se ilustra toda a análise que foi feita ao material áudio captado e consecutivamente utilizado em pós-produção, onde são explicadas todas as correções finais, assim como são esclarecidos o acrescento de pequenos detalhes que definitivamente melhoraram a qualidade deste projeto.

A conclusão aborda algumas reflexões sobre o projeto, é feita uma análise sobre todo o trabalho desenvolvido e se este correspondeu ou não com o que eram as expectativas iniciais.

2. Enquadramento Teórico

2.1 O Cinema Mudo

2.1.1. Síntese Histórica

Desde que o cinema surgiu a 28 de Dezembro de 1895, conquistou desde logo as plateias de todo o Mundo. A ideia de combinar filmes com sons gravados é tão antiga quanto a história do próprio cinema, mas antes do final dos anos 20, os filmes eram praticamente todos mudos, muito porque ainda não havia tecnologia que contrariasse este fenómeno. Os anos anteriores à chegada do som ao cinema ficaram conhecidos como os tempos da "era muda" ou da "era silenciosa".

A arte do cinema atingiu a maturidade plena antes da substituição dos filmes mudos pelos "filmes sonoros" mas a qualidade visual dos filmes mudos - especialmente a dos filmes produzidos na década de 1920 - foi muito alta.

A sua evolução foi lenta, mas o sucesso foi desde logo imediato. Por volta dos anos trinta que o cinema mudo reinou em absoluto, criou sofisticadas produções e formou estrelas de cinema que eram assim amadas e idolatradas em todo o Mundo.

Nos primeiros grandes tempos do filme mudo, Itália e França tornaram-se os maiores produtores de cinema do mundo. Em 1914, a Itália produziu um dos primeiros filmes de longa duração, "*Cabiria*", com 123 minutos de duração. Mas com o desencadear da Primeira Guerra Mundial, os Estados Unidos passaram a liderar o mercado, surgindo, nos subúrbios de Los Angeles, a poderosa indústria cinematográfica de Hollywood. "*O Nascimento de Uma Nação*", de *D. W. Griffith*, feito em 1915, sendo considerado um dos filmes americanos mais populares daquela época.



Figura 1 – Filme "*Cabiria*", Giovanni Pastrone, 1914

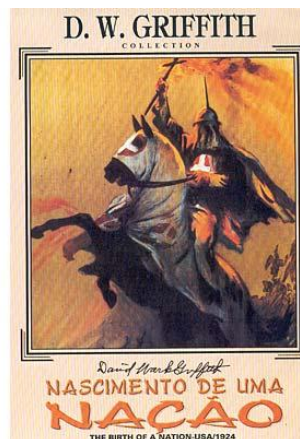


Figura 2 – Filme "*Nascimento de uma nação*", D. W. Griffith, 1915

“No cinema mudo não havia a preponderância de nenhum país sobre o outro (como acontece hoje com Hollywood), porque os filmes eram compreendidos sem que os espectadores falassem a língua do produtor original. Com isso, pequenos países (especialmente os europeus que falavam dialetos ou línguas pouco conhecidas) podiam produzir filmes nas mesmas condições e ser compreendidos da mesma maneira que os países maiores, já que as legendas podiam ser em sua maioria redundantes em relação à imagem.” Walter Murch (1990).

Walter Murch realizador americano, citou como exemplo a Dinamarca que, com uma língua falada por não mais que quatro milhões de habitantes, era o maior estúdio de cinema da Europa. A sua grande estrela naquela altura, *Asta Nielson*, era querida tanto por alemães quanto por franceses que lutavam em trincheiras opostas na Primeira Guerra Mundial. Diz ainda que, o fim dessa “linguagem universal” destruiu os estúdios de cinema da maioria dos países europeus não só por causa dos equipamentos e técnicas caríssimas necessárias para o filme sonoro, mas porque estes não possuíam um grande mercado de espectadores unificado pela língua que garantisse a sua sobrevivência económica, como era o caso dos americanos.

2.1.2. Características do Cinema Mudo

O cinema mudo é aquele que não possui qualquer som como acompanhamento, som que corresponde e está diretamente sincronizado com as imagens observadas, sendo esta lacuna substituída normalmente por músicas ou rudimentares efeitos sonoros executados no momento da exibição.

Este género de cinema era aquele que necessitava sempre duma ênfase maior na expressão corporal e facial, porque só assim a audiência compreenderia melhor a sua representação. Daí que nos filmes mudos, o diálogo fosse feito através de gestos suaves, mímica ou raras as vezes, letreiros esclarecedores. Diretores como *John Griffith Wray* pediam sempre aos seus atores expressões maiores para assim conseguirem passar para o público um maior destaque.

Enquanto não se conseguia uma sincronia perfeita entre o som e a imagem, muito porque os filmes mudos não podiam aproveitar o som sincronizado nos diálogos, já que, eram introduzidas legendas em determinadas partes do filme apenas com o intuito de clarificar as situações para os espectadores ou mesmo para fornecer algum diálogo crítico.

O filme mudo era praticamente silencioso, as projeções dos filmes mudos eram muitas vezes acompanhadas por música ambiente, música que era executada por orquestras que acompanhavam os próprios filmes. Os cinemas das pequenas cidades normalmente possuíam um pianista ou outro instrumentista para acompanhar e sonorizar a projeção, enquanto as grandes cidades possuíam orquestras próprias para produzir os efeitos sonoros necessários.

“Nunca houve um cinema não sonoro, ou seja, mudo ou literalmente privado da palavra. Desde os primeiros filmes sempre existiu a presença de intervenções sonoras, seja ao vivo com o uso de acompanhamento musical realizado por um pianista, um improvisador ou, às vezes, por uma pequena orquestra; ou na forma gravada, com a junção do fonógrafo com o cinematógrafo.” Silva (2005).

“O som não se introduziu no cinema mudo: saiu dele. Saiu da necessidade que levava o nosso cinema mudo a ultrapassar os limites da pura expressão plástica” – refere Serguei Einstein (Martin, 2005).

2.2. O Cinema Sonoro

2.2.1 Síntese Histórica

O dia 6 de outubro de 1927 ficou então marcado pelo nascimento duma nova linguagem, a linguagem do cinema sonoro. Este dia foi responsável pela estreia em Nova Iorque do filme “O Cantor de Jazz”, primeiro filme com som sincronizado. Com uma enorme publicidade, a *Warner Bros* anunciava assim o primeiro filme falado da história.



Figura 3 – Filme “O cantor de Jazz”,
Gordon Hollingshead, Alan
Crosland, 1927

“Se o cinema se define como um conjunto de sons e imagens, deve-se dizer com clareza que nenhuma dessas duas características é mais importante que a outra, e, além disso, interferem-se constantemente, modificam-se mutuamente. O som contribui para o sentido da imagem e, mais do que esta, estimula a imaginação.” – escreve Luis Porcher (Betton, 1987).

Porém, o filme não era totalmente falado, muito porque incluía cenas ainda mudas, mas a voz de *Al Jolson* e a banda com que se fez acompanhar faziam-se ouvir por toda a plateia. “O Cantor de Jazz” foi o maior sucesso daquele ano, salvando a *Warner Bros* da falência, inaugurando assim um novo tipo de cinema, o sonoro. Ganhou um óscar, o primeiro da história, apenas não tendo ganho o óscar de melhor filme muito porque os produtores dos restantes estúdios acharam que a concorrência seria desleal.

“O filme sonoro não é uma evolução orgânica do filme mudo, mas sim uma nova forma de arte. Com o som, nasceu uma arte que se rege por leis diferentes e obtém efeitos diferentes. O silêncio era, efetivamente, a essência do filme mudo, assim como a ausência da cor é a essência do desenho.” (Béla Balász, 1949).

Apesar da precariedade técnica do som, o filme impôs de vez a passagem do cinema mudo para o cinema falado. Mesmo havendo uma forte resistência de grandes artistas, exemplos de *Charles Chaplin* ou *Serguei Eisenstein*, quase três anos depois, no ano de 1930, 99% dos filmes eram já todos falados. De realçar que, entre 1927 e 1929, o público de cinema praticamente duplicou nos Estados Unidos da América, passando de 60 milhões de espectadores para quase 110 milhões, o que era um público impressionante para a época.

“Os filmes falados? Podem dizer que os detesto! Vêm estragar a arte mais antiga do mundo, a arte da pantomima. Destroem a grande beleza do silêncio” – refere *Chaplin*. (Martin, 2005). Por causa desta evolução, grandes carreiras foram arruinadas; grandes estrelas de cinema viram as suas carreiras a chegar ao fim, condenados pelo facto de não possuírem uma voz adequada, como a de *Al Jolson*, que foi o responsável pela chegada do som ao mundo da sétima arte.

Esta novidade promoveu uma verdadeira revolução no mundo do cinema, pois os personagens passariam a ter falas nos filmes, o que, em alguns casos, se tornou um problema, pois havia atores e atrizes que não teriam o timbre de voz adequado, timbre esse que depois de gravado, não agradaria ao público do cinema, provocando então o aparecimento de novos atores e atrizes com timbres mais apropriados.

Os produtores de grandes filmes americanos começaram então a contratar cantores famosos da rádio para atuarem em filmes musicais. Enquanto o mundo acompanhava a grande depressão americana, causada pela quebra da bolsa de valores de *Nova Iorque* e pelo surgimento de regimes que mais tarde causariam a Segunda Guerra Mundial, era assim através destes musicais que a população encontrava alguma paz, já que através deles eram recebidas variadas mensagens de otimismo e alegria.

Muitas destas “mensagens” eram mesmo patrocinadas pelo próprio governo dos Estados Unidos da América, através de programas de incentivo e de investimentos de agências criadas para desenvolver este *media* que crescia em demasia importância dentro do país e no mundo.

“Com o aparecimento do som perdeu-se a montagem, verificou-se um retrocesso na linguagem cinematográfica uma vez que, após o grande período de utilização da montagem, recuou-se para um período em que a imagem se subordinou ao som para este se poder manifestar essencialmente pelos diálogos. A ditadura do sincronismo da imagem com a palavra faz com que o som tenha a mesma função da montagem clássica, ou seja, permite uma continuidade da narrativa de modo a envolver o espectador”. (Penafria, 2003).

Passados dois anos depois de 1927, data da primeira introdução do som em cinema, o som por intermédio da música foi utilizado pela primeira vez em cinema, no filme “*Revista de Hollywood*”. A utilização da música pelo cinema era assim um fenómeno muito recente e curiosamente foi datada no mesmo ano da produção deste filme.



Figura 4 – Filme “*Revista de Hollywood*”, Charles Reisner, 1929

Arthur Freed, responsável pela letra, e Nacio Herb Brown, responsável pela melodia foram os criadores da música “*Singing in the rain*”. Os primeiros filmes produzidos com a possibilidade de utilização desta música eram muitas vezes filmes apenas e só sobre esta música, já que não haveria um enredo ou não se ambicionava contar uma história, pois apenas interessava mostrar a magnífica compatibilidade entre o som e a imagem.

Consequentemente, outro elemento incorporado nos filmes foi então a banda sonora, que passou de música instrumental de fundo, para a participação na dramatização e no desenrolar do filme, fosse ou não um filme musical.

A era de ouro dos musicais no cinema foi a dos anos 50, com vários musicais de sucesso de teatro a serem adaptados para o cinema. “A música é sem dúvida a contribuição mais interessante do cinema falado” (*Martin*, 2005). A novidade do cinema falado não foi muito bem aceita por todos e houve por isso muitas críticas e resistências a este novo conceito.

Para *Balázs*, a matéria-prima do cinema a ser utilizada na realização dos filmes era o “assunto fílmico”, ou seja, “um determinado tema que pudesse ser recolhido no mundo (embora não com o objetivo de fazer um retrato fílmico da realidade), das histórias do drama humano e que se adequasse às transformações geradas pelas formas técnicas do cinema”. (*Balázs*, 1949).

2.2.2. Características do Cinema Sonoro

O “material” sonoro tem grande importância no cinema, muito porque este se destina a facilitar o entendimento da narrativa, a aumentar a capacidade de expressão do filme e a criar uma nova atmosfera. Ele completa e reforça a imagem. Obtém-se resultados bem diferentes através das diversas combinações entre som e imagem, não há regras fixas, já que o acompanhamento musical é fundamentalmente um problema de sensibilidade e gosto.

Consideremos então algumas vantagens do som num filme: primeiro, ele envolve-nos noutro modo de sentido, a nossa atenção visual é acompanhada por uma atenção auditiva; em segundo lugar, o som molda ativamente a forma como interpretamos a imagem já que o poder do som poderá sempre alterar a percepção das imagens, daí que o público possa interpretar as mesmas imagens de forma completamente diferente, dependendo sempre e muito da banda sonora.

“O som no cinema assume três formas: voz, música e ruído (ou também chamado de efeitos sonoros), devemos por isso considerar como estas são selecionadas e combinadas para funções específicas dentro dos filmes.” (*Alves*, 2013)

- A voz - material primário dos três que compõem o som do cinema, pode estar presente sob duas formas principais: no diálogo (relativa às personagens) ou como voz narradora, expressão da instância narradora ou de um narrador externo à ação – mas fazendo sempre parte da diegese – que a evoca em *flashback*, comenta, estabelece ou contradiz o seu sentido. (Alves, 2013).
- Ruído - relativamente à sua gravação, o som pode ser captado diretamente durante as filmagens, pós-sincronizado ou “misturado” em estúdio. A mistura oferece a possibilidade de misturar ruídos naturais, músicas e palavras efetuando assim diversas combinações de som e imagem. (Alves, 2013).
- Música - a fronteira que separa o universo dos ruídos e dos ambientes sonoros da música propriamente dita é variável e, em alguns casos, bastante tênue. Entre as experiências de exploração sonora nas músicas de acompanhamento, algumas das mais interessantes e férteis em desenvolvimentos são quando a banda sonora musical engloba ruídos naturais, recriando-os e misturando-os com a música propriamente dita. Temos o caso do filme “Os Pássaros” (*The Birds*); neste filme, não existia música em si, mas uma cuidada elaboração de sons e ruídos, em particular uma série de sons de pássaros que, modificados e submetidos a determinados procedimentos de mistura, faziam parte da banda sonora musical, em grande parte eletrónica. (Alves, 2013).

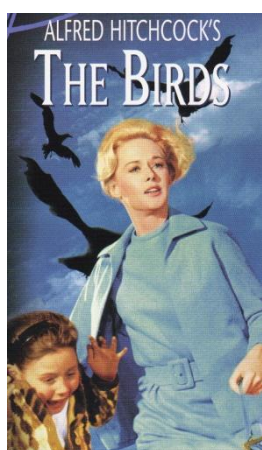


Figura 5 – Filme “Os Pássaros”,
Alfred Hitchcock's, 1963

“Porque a percepção normal está ligada às nossas escolhas, a seleção de determinados sons num filme pode controlar as variadas escolhas do público e, assim, esta irá provocar o efeito de orientar a percepção dos mesmos. Assim, tal como o cineasta pode escolher entre variados planos qual a melhor imagem, o responsável pelo som poderá escolher o som exato para o melhor efeito.” (Alves, 2013).

“E como o cineasta pode ligar ou sobrepor imagens, este também pode ligar quaisquer dois sons. O som de um filme direciona-nos para dentro da imagem, a banda sonora tanto nos pode esclarecer, contradizer ou eventualmente pode mesmo chegar ao ponto de nos confundir. Além disso, o som traz também um novo sentido ao valor do silêncio, daí que, no contexto do som, o silêncio assume assim uma nova função expressiva.” (Alves, 2013)

“A música tem uma considerável função psicológica no cinema. Ela não deve parafrasear a expressão visual, nem comentar a ação, mas sim explicá-la, sustentá-la ou ampliar os seus efeitos visuais. Assim como o diálogo cinematográfico, a música não tem qualquer valor em si e deve renunciar a uma forma própria se está aliada à imagem.” Betton (1987).

“A música pode representar uma série de “papéis” no cinema. O primeiro é o papel rítmico, já que pode substituir um ruído real ou realçar um movimento ou um ritmo visual ou sonoro. Quanto ao papel dramático, esta pode intervir como contraponto psicológico para fornecer ao espectador um elemento útil à compreensão da tonalidade humana do episódio e ao criar a ambientação. Já quanto ao papel lírico, a música pode contribuir para reforçar a importância e a densidade dramática de um momento ou de um ato, dando-lhe uma dimensão lírica como só ela é capaz de criar.” (Alves, 2013)

Geralmente, a manipulação da banda sonora não é muito conhecida mas esta exige o máximo de trabalho e controle como qualquer outro projeto de vídeo. A seleção dos sons desejados é um passo necessário para o processo. Estúdios de som, câmaras direcionadas para absorver ruído, microfones direcionais e bibliotecas de todo o *stock* de sons existentes, são o suficiente para que a banda sonora de um filme possa sempre ser cuidadosamente trabalhada.

“É a mistura de sons num padrão específico que constitui a banda sonora como a conhecemos. Esta mistura é assim um processo que envolve muita deliberação e muito cuidado. No vocabulário técnico de uso corrente no cinema, a banda sonora divide-se em: banda sonora de diálogos, banda sonora de ruídos e banda sonora musical.” (Alves, 2013)

“O som tem muitas funções na junção dos elementos audiovisuais. Em primeiro lugar, o som aumenta o realismo, ou a impressão de realidade através da credibilidade da imagem. Além disso, o som assegura uma continuidade no plano da percepção e da unidade orgânica do filme” Martin (2003).

2.3. O Documentário

2.3.1. Síntese Histórica

O cinema surgiu como filme documentário no final do século XIX, mais precisamente em 1895. Foi este gênero, cujos produtos eram caracterizados pela não-ficção e chamados de “filmes da atualidade”, os responsáveis pelas primeiras exposições da imagem em movimento.

Entendemos o documentário enquanto uma peça cinematográfica cuja especificidade se constitui pela autenticidade e pelo “efeito da verdade” que lhe é diretamente atribuída. Os filmes rodados na época reproduziam cenas do cotidiano e eram feitos nas ruas que registavam as mais naturais atividades humanas que aconteciam no dia-a-dia.

“No documentário, o realizador tem como principal missão a representação das vidas etnografadas, através da construção da narrativa fílmica que procura não se afastar do real, da verdade e da genuinidade do sentimento que deixa transparecer, independentemente de como os futuros espetadores possam vir a reagir, sentir ou pensar. Opta assim por partir, muito mais da consideração daquilo que os intervenientes da ação terão sentido, reagido e pensado no decurso dos acontecimentos. As sonoridades do quotidiano envolvente dos sujeitos, quer sejam naturais ou culturais, serão consideradas no possível tal com o são, ainda que representem incómodo para quem com elas convive.” (Rodrigues, 2011).

Não existiam atores ou sequer improvisações frente às câmaras, mas com a chegada do cinematógrafo começaram a surgir as reportagens jornalísticas sobre a atualidade, o documentário e alguns ensaios relacionados com comédias.

2.3.2. O Conceito de Documentário

O termo documentário é normalmente usado para designar um filme que se caracteriza pelo compromisso e numa muito provável realidade. Com isto não quer dizer que ele represente a realidade tal como ela é; já que o documentário, assim como a ficção, são uma representação parcial e subjetiva da realidade.

“Será o oposto de um filme ficcional, um filme que deve ser encarado seriamente, uma obra que tem como função ensinar e transmitir novos conhecimentos.” (Aufderheide, 2007). Entretanto, devemos estar atentos à classificação destes mesmos, pois nem todo o filme acerca duma não-ficção pode ser considerado um documentário. Muito porque, quer sejam produções audiovisuais, quer sejam reportagens jornalísticas ou filmes institucionais, estes são todos trabalhos não-ficcionais mas de forma alguma devem ser tratados como documentários.

Mas, por enquanto ainda não existem manuais ou regras específicas a serem seguidas para a produção de um documentário. O documentário nasce da liberdade de estilo e a regra básica para sua criação é a capacidade humana de todos os profissionais envolvidos. “Contudo, o filme documental é tido em conta como uma área de características e regras tradicionais que devem ser tidas em conta. Transpô-las será considerado como a realização de uma obra no mínimo, criativa.” (Ramos, 2003).

A produção de um documentário responde às características de estilo do próprio autor e a sua existência está diretamente ligada às formas individuais de criatividade intrínseca que se estabelecem com o elo e com a realidade a ser reproduzida. “Todas essas decisões tomadas pelo realizador são expressões do seu ponto de vista criando uma interpretação que tem em conta o grau de criatividade que o próprio imprime aos elementos que compõem o documentário.” (Melo, 2002).

O documentário é assim entendido como algo que reflete qualquer tipo de ação humana, ação humana essa que não foi criada a partir da imaginação do produtor do trabalho filmográfico e cujas imagens remetem constantemente para a realidade abordada.

“Uma das características mais relevantes do documentário é o fato de este se relacionar, de forma clara, com factos históricos. Assim, o rumo que um documentário toma estará sempre definido por um ponto de partida referente a algo ou alguém, seja uma instituição, um lugar ou um grupo de pessoas. Tendo isto em conta, pode afirmar-se que a essência do filme documental se encontra no âmbito do inter-humano e que, é a partir dessa característica que a obra se irá desenvolvendo e fundindo os seus elementos de acordo com a sensibilidade artística do realizador.” (Yakhni, 2001).

“Semelhante a outros géneros é também a equipa que trabalha na produção de um filme documental: cineastas, técnicos de som, designers, músicos, técnicos de edição, entre outros. Todavia, a produção de um documentário poderá requerer uma técnica de edição mais avançada e sofisticada em comparação a outros géneros”. (Aufderheide, 2007).

2.4. A Ficção

2.4.1. O Som em Ficção

“Numa ficção, o realizador não se preocupa tanto com a história a contar, mas com a estruturação de uma narrativa que construa o espetador como um indivíduo emotivo, que em função do dispositivo fílmico usado, vai reagir, sentir de forma previsível, pois é dessa capacidade de antecipação do comportamento do espetador que depende o êxito comercial do filme, qualquer que seja o seu tema. O som terá sem dúvida um papel muito importante, na medida em que irá ancorar a narrativa a determinada época e a tonalidades emocionais que deseja presentes no espetador ao longo da fruição do filme.” (Rodrigues, 2011).

“Na maior parte das obras de ficção, 80% do som final é criado em pós-produção, som este que pode sempre incluir diálogos, música, paisagens sonoras ou efeitos especiais. Embora a criação da componente sonora em cinema seja produzida independentemente, é sempre conduzida em função da imagem e corresponde normalmente ao estágio final do processo de produção.

Os objetivos por detrás da sonorização passam normalmente por criar predisposição para as cenas e ajudar ou influenciar na interpretação da ação, preferencialmente sem que os elementos que assistem se apercebam da forma como estão a ser conduzidos.” (Barbosa, 2001).

“Numa primeira análise e observando o processo de produção da componente sonora de uma obra de ficção típica, distinguimos que, os diálogos são quase sempre gravados em cenas de exterior e posteriormente gravados em estúdio; já que os efeitos sonoros são aqueles que são tipicamente subdivididos em duas categorias, paisagem sonora ou em efeitos especiais. Restando apenas a música, que é aquele elemento que é apenas criado com o objetivo de conduzir emocionalmente a audiência.” (Barbosa, 2001).

“Mas, para além do discurso sonoro como forma de expressão, há também uma perspetiva diferente que não aquela que é orientada por processos ou técnicas de criação, mas sim pela mensagem transmitida. Esse fenómeno é denominado de diegese. Assim, o som tanto pode ser diegético, não diegético ou meta diegético consoante uma perspetiva narrativa.” (Barbosa, 2001).

2.4.2. Uso diegético da música

“O som diegético em cinema é todo aquele som que é perceptível pelas personagens em cena, tais como o som dos carros, o ruído de uma multidão, os pássaros no campo, a música num bar ou o próprio diálogo entre personagens.” (Barbosa, 2001).

“Já o som não diegético faz parte de todo o som imposto na cena mas que não é perceptível pelas personagens, mas tem um papel muito importante na interpretação da respetiva cena, como por exemplo, a música de fundo num bar. “ (Barbosa, 2001).

“O som meta diegético refere-se ao som que traduz o pensamento/imaginário de uma personagem, normalmente estando já o seu estado de espírito alterado ou em alucinação. Mas, este discurso pode expressar-se sob a forma de qualquer tipo de som, surgindo quase sempre como um exagero de sonoridades do universo diegético.” (Barbosa, 2001).

“Já sob o ponto de vista da implementação, os diálogos são um dos elementos mais complexos, pois são criados exclusivamente em grande percentagem na fase de pós-produção e não como se pensa, em tempo real durante as filmagens. A gravação do que se designam por *Over dubs de voz* por parte dos atores é feita no mesmo local das filmagens, normalmente a seguir aos *takes*, para assim se poder captar a predisposição, o ritmo e a carga emocional que o ator tinha no momento da filmagem da respetiva cena.” (Barbosa, 2001).

“Como única exceção, temos o caso dos monólogos interiores (discurso meta diegético ou interior subjetivo) e da narração (discurso não diegético) que não necessitam de um sincronismo com a imagem ao mesmo nível que os diálogos visualmente explícitos.” (Barbosa, 2001).

Atualmente e utilizando sistemas de pós-produção de áudio atuais, é possível com relativa facilidade modificar os parâmetros essenciais do formato sonoro de diálogos ou qualquer outro som. “Os parâmetros que podem ser manipulados em pós-produção de som são: a amplitude, a tonalidade, o timbre, a espacialização e o posicionamento temporal e respetiva duração.” (Barbosa, 2001).

“A amplitude caracteriza-se como o volume com que percebemos um determinado som, este pode ser manipulado muito facilmente em cada som individual.

Já a tonalidade corresponde à frequência fundamental do som que, normalmente se associa à nota musical desse determinado som. Ao transformarmos a tonalidade tornamos o som mais grave ou mais agudo.” (Barbosa, 2001).

“O timbre é a única característica que permite distinguir dois sons com a mesma tonalidade, mas originados por fontes com características físicas distintas. Podemos modificar o timbre de qualquer som através de filtros digitais, transformando assim a noção do espaço físico em que esse som ocorre. Já a espacialização, refere-se à simulação do posicionamento no espaço físico da fonte sonora. Em sistemas de som estéreo é possível a manipulação da panorâmica e a profundidade pode ser simulada variando apenas o volume de som.” (Barbosa, 2001).

“Em sistemas de som *surround* (apenas em produções cinematográficas profissionais), a manipulação espacial é muito mais flexível. O posicionamento temporal e duração em sistemas não lineares digitais, editar e transformar a duração do som ou o seu posicionamento temporal, é extremamente simples e facilita toda a problemática do sincronismo entre o som e a imagem.” (Barbosa, 2001).

“Um outro aspeto muito importante do domínio da acústica, que não corresponde verdadeiramente a um fenómeno sonoro, mas sim a uma característica da percepção humana, é a audição seletiva. Esta capacidade humana permite, por livre arbítrio num ambiente ruidoso focar um determinado som e entendê-lo com mais clareza que todo o restante som ambiente. A simulação da audição seletiva em expressão cinematográfica pode ser atingida por uma simples manipulação dos volumes individuais dos vários sons.” (Barbosa, 2001).

2.4.3. Efeitos Sonoros

“Os efeitos sonoros são frequentemente utilizados para a introdução de novas realidades e conceitos sonoros, sendo que neste momento as suas possibilidades criativas são maiores do que nunca. Ainda assim, para além das técnicas e dos métodos já analisados para o diálogo, impõe-se a análise das principais técnicas

vocacionadas para os efeitos sonoros que, estando instituídas na cinematografia clássica, produzem resultados inequívocos.” (Barbosa, 2001).

Os respetivos efeitos sonoros, são os seguintes:

“Som presente, que corresponde ao universo diegético já abordado, sendo que estes sons podem ocorrer dentro ou fora do enquadramento; som ausente, que corresponde a uma situação em que no enquadramento temos a total correspondência visual sobre um som, mas ao qual nos é impossível de ouvir; e a máscara auditiva, efeito sonoro ou musical que só se utiliza para conceber a sonorização em excertos de avanço no tempo, seja para condensar o tempo real ou para ocultar informação redundante.” (Barbosa, 2001).

“A imposição do ambiente é outro efeito sonoro que é muitas vezes suficiente para estabelecer o ambiente de uma cena, por exemplo, basta-nos ouvir o som de uma gaivota para se criar na audiência a sensação de que a cena se passa perto do mar.” (Barbosa, 2001).

“O efeito sonoro sobreposição é sempre utilizado na transição entre duas cenas em que o som se mantém em continuidade, muitas das vezes, este efeito pode ser utilizado de uma forma irónica ou pode ser utilizado para impor uma passagem temporal.” (Barbosa, 2001).

“Outro efeito sonoro é a antecipação, este efeito acontece sempre que num corte, um som correspondente à cena seguinte começa a ser ouvido antes dessa mesma transição, permitindo assim antecipar a ação que se vai iniciar.” (Barbosa, 2001).

“Curiosamente, conhecemos ainda o efeito sonoro, segundo de antecipação; este efeito alerta-nos que, um segundo de silêncio antes de um evento de grande impacto, quer seja uma explosão ou um tiro, irá fazer com que o efeito desse evento seja todo ele muito mais eficaz.” (Barbosa, 2001).

“E para finalizar, temos ainda o que chamamos de, exagero de efeitos sonoros; como este nome indica, este efeito sonoro refere-se ao exagero destes fenómenos auditivos, especialmente os diegéticos, que tanto podem ter um efeito dramático ou cómico, dependendo sempre do seu contexto.” (Barbosa, 2001).

“No geral, sempre que criarmos diálogos ou efeitos sonoros, devemos ter em conta que o som em cinema ou em vídeo tem sempre o objetivo de criar uma experiência auditiva na respetiva audiência, para que esta possa transcender o suporte da narrativa emergindo-se o mais possível neste mundo virtual.” (Barbosa, 2001).

2.4.4. Música

“A música original em obras de ficção cinematográficas não deve ser abordada sob a mesma perspetiva da música lúdica, pois, neste caso particular o compositor tem o propósito claro de ajudar ou influenciar a forma como a audiência interpreta a imagem.” (Barbosa, 2001).

“Esta música por si só não faz sentido e devemos pensar nela como sendo totalmente dependente da componente visual da obra, porque quando se publica em *cd* a banda sonora de uma obra cinematográfica, a componente visual da obra está sempre presente no imaginário de qualquer audiência.” (Barbosa, 2001).

“Por vezes, os realizadores recorrem a adaptações de músicas já existentes, sendo necessário a adaptação da componente visual e coreográfica da música selecionada.” (Barbosa, 2001).

A música dos filmes é principalmente extradiegética e, excetuando as suas funções gerais já mencionadas anteriormente, é possível determinar algumas funções mais específicas:

- Sublinhar o estado de alma das personagens (função caracterizadora e enfática).
- Acentuar o efeito emocional do filme, contribuindo para compactar todos os componentes expressivos.
- Descrever e explicar, substituindo aquilo que as imagens por si só não conseguem exprimir.

“A música de abertura de uma narrativa que normalmente decorre com o genérico, estabelece o tom para todo o filme e é este o primeiro contacto com a audiência, pelo que é extremamente importante e por isso mesmo não deve nem pode ser de forma alguma desprezada pelo criador.” (Barbosa, 2001).

“Tipicamente, ao longo de uma narrativa fílmica a música nunca é interrompida abruptamente mas, decorre continuamente modificando o seu teor de acordo com os pontos em que a narrativa visual é emocionalmente acentuada, sendo que, também a música pode sofrer alterações mesmo sem interromper o seu fluxo contínuo; fluxo esse que designamos por *Hit Points*”. (Barbosa, 2001).

“Os *Hit Points* existem em função da imagem e são utilizados para acentuar momentos mais fortes, ou para fazer a transição de uma forma suave entre momentos musicais distintos, como por exemplo uma mudança de cena.” (Barbosa, 2001).

“Outro dos elementos musicais clássicos é o *Leitmotiv*, esta técnica foi introduzida por *Richard Wagner* e é sempre associada a uma determinada personagem.

Depois de estabelecido, a música aparece em simultâneo com a personagem algumas vezes no início da narrativa, bastando assim que ela seja introduzida sonoramente na narrativa; assim, a audiência irá sempre assumir a sua presença mesmo que a personagem não esteja presente no enquadramento.” (Barbosa, 2001).

3. Docuficção

3.1. Síntese Histórica

O termo docuficção surgiu no início do século XXI e faz parte de um género cinematográfico misto que combina um filme ficcional com um filme documental. Assim como o documentário, também este tenta captar todo o real, tal como o vemos, ao mesmo tempo que elementos respeitantes ao estilo ficcional serão introduzidos na sua narrativa. É assim, um “documentário ficcional” passado em tempo real.

“O surgimento do termo, na década de oitenta, apareceu sustentado por académicos que afirmavam que a verdade, a realidade, pode ser constituída e construída a partir de evidências”. (Candeloro, 2000).

“Tal surgimento deveu-se também, em parte, à necessidade de novos meios de expressão que permitissem a realização de obras impossíveis até então”. (Candeloro, 2000).

“Ao assistir a uma docuficção o espectador é, assim, desafiado a construir a sua própria visão dos acontecimentos tentando distinguir o real e o fictício. Para tal também colabora, em larga medida, o tipo de edição utilizado pelo realizador na mistura dos géneros ficção e documentário”. (Candeloro, 2000).

“É a utilização da câmara como testemunha do acontecimento que confere à docuficção este código representacional. Característica que foi herdada, assim como muitas outras, do género documental”. (Candeloro, 2000).

4. Implementação Prática

Após termos abordado toda a parte teórica da dissertação, chegamos á parte da implementação prática, na qual tenciono descrever todas as etapas práticas para a conceção do projeto, “*Erasmus Now!* a redenção de uma docuficção”, desde a sua pré-produção, produção e pós-produção.

Neste capítulo irei assim abordar toda a componente sonora a que este projeto foi submetido, dificuldades verificadas, a explicação ao pormenor das músicas escolhidas para cada capítulo e a respetiva correção sonora.

4.1. Pré Produção

4.1.1. O princípio

Todo este projeto só teve início a partir do momento em que o Gabinete de Estágios e Saídas Profissionais (GESP) da Universidade de Aveiro nos concedeu licença para a realização de um projeto em mobilidade *Erasmus*.

O projeto a realizar seria numa cidade tipicamente italiana, Perugia. Situada no centro de Itália e rodeada de perto por famosas cidades, tais como: Florença, Milão, Roma e Siena. Perugia teve o poder de imediatamente nos encantar aquando da nossa chegada e desde muito cedo que nos foram percetíveis as numerosas semelhanças com a cidade de Coimbra, muito devido a toda a sua componente universitária. Surgido o tema docuficção, era nossa intenção realizar algo inovador, ou seja, um qualquer produto audiovisual em que a sua prioridade fosse totalmente a de retratar o dia-a-dia dos três intervenientes.

4.1.2. Captura

Durante a gravação de todas as imagens, ficcionais e documentárias, foram utilizados dois métodos de gravação. Estes foram escolhidos sempre com o intuito de criar alguma mudança em cada um desses métodos cinematográficos, como já referi, esta ideia foi toda ela anteriormente pré-definida e depois consecutivamente analisada e acordada por todos.

Na parte ficcional foi decidido que se iria optar por um único plano, plano fixo como o nome indica, onde a câmara iria estar sempre fixa e apoiada num tripé. Este plano faz assim parte de toda parte que não está ligada ao documentário.

Já no método documentário, foi quase sempre utilizada a técnica *handycam*, técnica que permite filmar sem qualquer apoio fixo e por isso mesmo é que, este tipo de gravação nunca poderá proporcionar um plano completamente estável, e portanto terá assim obrigatoriamente as suas desvantagens. Por outro lado, tem como a principal vantagem o facto de permitir a visualização na sua primeira pessoa, tudo o que o “operador” assiste naquele específico momento.

Para podermos proporcionar uma maior dinâmica ao filme, houve o cuidado de que esta técnica não fosse sempre associada á mesma pessoa, o que significa que houve uma constante troca de “operadores de câmara”.

4.1.3. Equipamento

Relativamente ao material utilizado durante a nossa estadia, foi-nos cingida apenas a utilização de uma câmara semiprofissional, um microfone e um tripé, materiais estes que “viajaram” também connosco, já que pertenciam a um dos intervenientes.

Todo o conteúdo audiovisual do nosso projeto foi gravado com o auxílio de uma máquina fotográfica *Canon EOS 600D*, esta máquina tem a resolução de 18 megapixéis, algo inovador na sua classe e permite-nos filmar em *Full HD*. Tem a particularidade de incluir um monitor de 3 polegadas que permite a visualização em direto de qualquer gravação.

Toda a captação sonora do nosso projeto, gravado em interior ou exterior foi feita através do microfone *Hahnel MK100*. Este é um microfone unidirecional e que permite que o possamos aplicar na própria máquina. Para completar, utilizámos ainda um tripé, *Cullmann Alpha 2000*, o qual se veio revelar uma preciosa ajuda, tendo sido essencial e extremamente útil na captação de imagens *indoor* e *outdoor*.



Figura 6 – Imagem referente ao equipamento utilizado

O facto de nos não ter sido possível a requisição de mais material para além do disponível, terá sido uma das grandes dificuldades encontradas; no entanto, não constituiu qualquer valor impeditivo para a conclusão deste trabalho.

4.2. Edição

4.2.1. Primeira Análise

Depois de finalizado todo o período de gravações, é tempo de abordar o processo seguinte, que diz respeito à edição!

Depois de selecionado todo o material recolhido é necessário fazer a sua importação para o programa responsável pela edição. O programa utilizado pelos intervenientes foi o *Adobe Premiere CS6*, este é um excelente programa de edição, e era nele que os intervenientes estariam mais à vontade para trabalhar, já que foi este o programa utilizado em variadas unidades curriculares ao longo da nossa conjunta licenciatura e consecutivo mestrado.

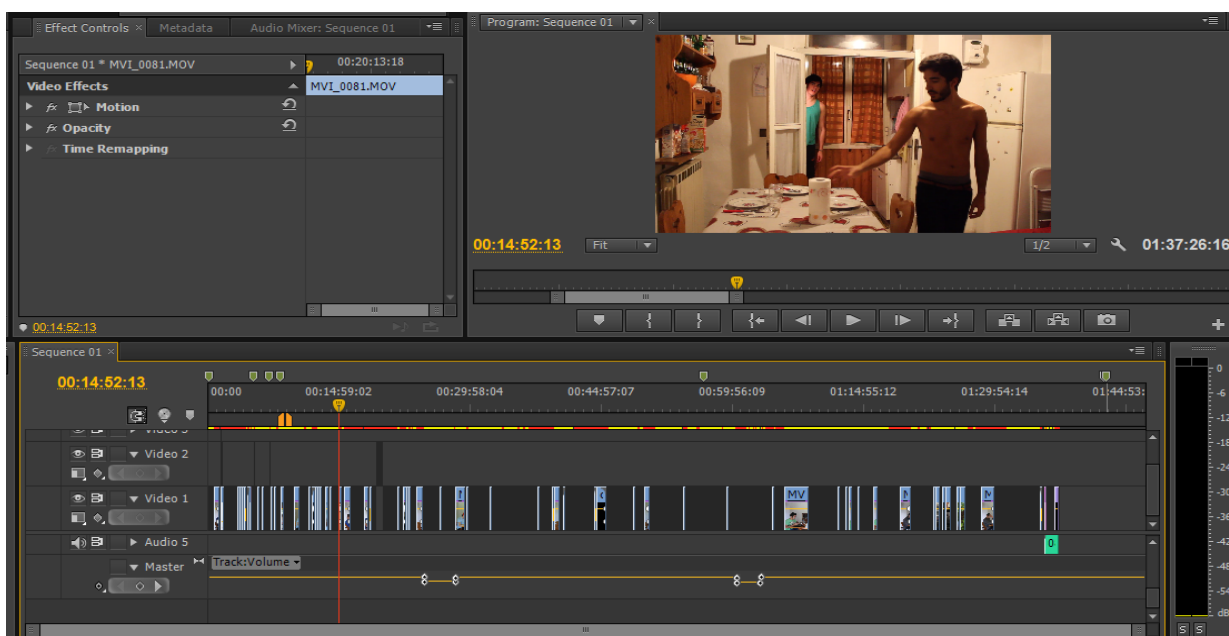


Figura 7 – Fotografia do programa *Adobe Premiere CS6*

4.2.2 Construção

No momento em que a edição de todos os vídeos capturados ia sendo feita, aos poucos íamo-nos apercebendo onde é que haveria a necessidade de encaixar alguma produção sonora, para que esta pudesse assim “preencher” ainda mais o nosso trabalho e consecutivamente poder adicionar alguma emoção á nossa história.

Tendo sido eu próprio o responsável pela composição sonora do projeto, era minha missão ficar encarregue de toda a banda sonora para este trabalho e consecutivamente responsável ainda por todo o “tratamento” que o som captado pudesse necessitar de receber.

Ao longo da edição, havia um fator muito importante a ser levado em conta e tinha necessariamente a ver com a conjugação simultânea do vídeo com o respetivo som ou própria música. Nos variados casos onde existiu sempre uma banda sonora associada, houve sempre o cuidado para que todo o conteúdo vídeo fosse alterado ou ajustado de maneira a que estes se “encaixassem” e ficassem assim totalmente emparelhados.

Assim, independentemente do tipo de música ou balada escolhida, esta visava acompanhar imediatamente com o ritmo do vídeo em questão, ou vice-versa. E com isto, foi-nos possível criar ao longo do vídeo, um leque de variadas dinâmicas, sempre com o objetivo de protagonizar em todos os espectadores, um misto de variadas emoções.

4.2.3. Divisão em capítulos

Com o avançar da edição e ainda aliado ao facto de irmos ficando com um produto cada vez mais extenso, os três intervenientes chegaram á conclusão de que faltaria alguma organização no extenso conteúdo que íamos tendo á nossa disposição, faltava assim o fio condutor para toda a história que pretendíamos contar.

Daí que tenha surgido a ideia de dividirmos toda esta história por capítulos, esta “técnica” iria proporcionar toda uma nova estrutura e organização á história, iria permitir criar variados episódios dentro do próprio filme, o que automaticamente acabaria por tornar a sua visualização muito mais atrativa e menos monótona.

Alguns dos nomes utilizados para os capítulos foram de escolha muito fácil, para outros nem tanto; o segredo foi termo-nos baseado no que mais importante acontecia em cada um deles e só assim é que conseguiríamos chegar a alguma conclusão.

Neste aspeto, o resultado final parece ter sido muito positivo. Dizem-nos que os nomes acabaram por ficar muito originais e por isso parece que encaixam muito bem com aquela que era a nossa história!

4.2.4. Descrição dos capítulos

Como disse anteriormente, foi-me confiada toda a produção sonora deste filme, daí que, neste tópico irei assim analisar a produção sonora existente por cada capítulo.

- Capítulo zero, “*Buona giornata!*” citação muito utilizada em Itália e cuja tradução significa “Tenha um bom dia”, diz respeito ao verdadeiro começo do nosso filme e marca assim o início da viagem dos três protagonistas deste filme: Eduardo Morato (Dede), Francisco Marta (Xico) e Tomás Araújo.



Figura 8 – Fotograma Capítulo Zero

Contrariamente com o valor do número aqui utilizado, achámos interessante a ideia de associar este número ao começo de toda a aventura, era assim a melhor maneira de darmos início a esta viagem, onde iríamos começar tudo do zero. No começo deste capítulo começamos primeiramente por visualizar um fundo a preto onde nos é mostrado o respetivo nome do nosso projeto audiovisual e o respetivo nome do primeiro capítulo, ao mesmo tempo que começamos por ouvir o som característico de um avião, momentos antes de levantar voo, juntamente com uma gravação de voz, primeiramente em português e depois em inglês, feita por uma das hospedeiras de bordo.

Esta é uma mensagem que a maior parte das pessoas que viajou de avião já conhece e que trata sobretudo de nos informar acerca das medidas de segurança aquando da descolagem e voo do avião.



Figura 9 – Fotograma Capítulo Zero, exemplo de Documentário

Esta viagem até uma cidade anteriormente desconhecida para todos foi toda ela muito longa. A primeira etapa começa já, connosco dentro do próprio avião, avião que descolou do Aeroporto Francisco Sá Carneiro que se situa na cidade do Porto e logo a seguir mostramos a nossa chegada ao Aeroporto *Fiumicino*, aeroporto da cidade de Roma. Seguidamente, mostramos um pouco do que foi a nossa viagem de autocarro até ao centro da cidade, local para onde nos tivemos que deslocar para darmos por completa esta etapa. Finalizamos este episódio com uma viagem de comboio e respetiva chegada á cidade de Perugia.

A música que serviu para documentar toda esta viagem foi a música “*Glósóli*” da banda Islandesa *Sigur Ros*. Esta banda é muito famosa por conceder sempre uma grande veia artística e proporcionar sempre um misto de sentimentos a todos os seus videoclipes, por essa mesma razão é que achámos que esta música iria encaixar muito bem naquilo que pretendíamos passar para o telespetador e de facto, achamos que se tornou assim uma excelente escolha musical.

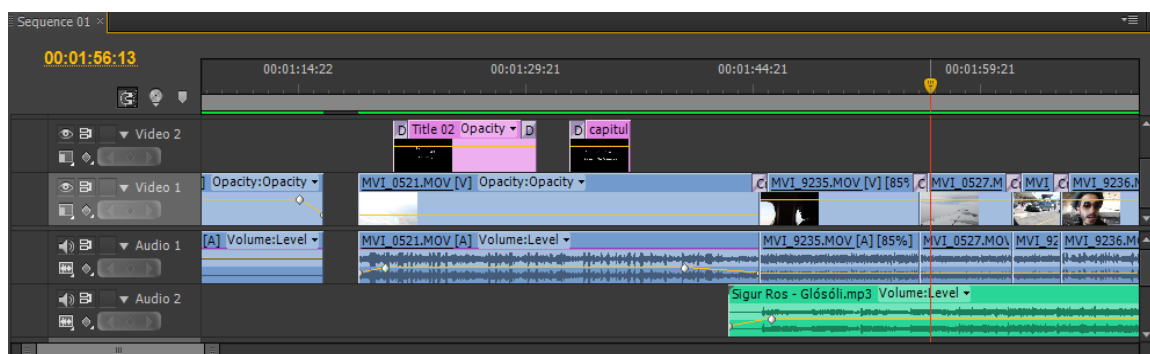


Figura 10 – Incorporação da música *Glósóli*, *Sigur Ros*

- O capítulo número um, capítulo de nome “Ciclo com fim” é o primeiro capítulo na “nossa” nova casa. Aqui, conseguimos perceber que de facto, já estaríamos todos familiarizados com a nova mudança e por essa mesma razão é que mostramos já um pouco do que era o nosso dia-a-dia e uns dos nossos primeiros momentos numa nova cidade.

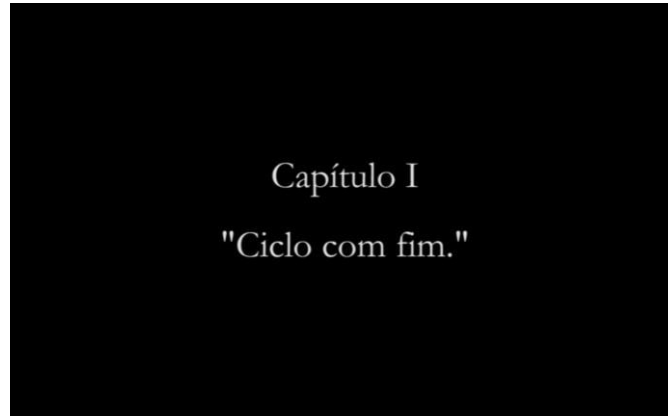


Figura 11 – Fotograma Capítulo I

Neste capítulo, achámos necessário que fosse feito a apresentação de cada um dos protagonistas deste filme; esta apresentação vem assim acrescentar o primeiro momento de humor do nosso filme.



Figura 12 – Apresentação Eduardo “Dede”

Nesta apresentação, começou-se por se seleccionar o melhor *frame*, “congelando-o” de seguida durante cinco segundos, surgindo o nome e principais alcunhas de cada um dos três a aparecer em rodapé, ao mesmo tempo que poderíamos ouvir alguns segundos de três músicas distintas; músicas essas que foram escolhidas a dedo pelos próprios e serão exclusivas para a apresentação de cada um, ondem tendem assim mostrar um pouco das nossas preferências musicais.

Seguindo a ordem cronológica dos nossos nomes, a primeira apresentação foi feita para o Eduardo “Dede” e a música utilizada foi a “*Smoke 'em If Ya Got 'em*” da banda Australiana *Parkway Drive*. Esta banda, formada em 2002 é conhecida pelo seu estilo “metalcore”, estilo musical que consiste na fusão de dois estilos musicais, o “metal” extremo ou mais conhecido por “*heavy metal*” e o *hardcore punk*, que é normalmente caracterizado por tempos extremamente acelerados e canções curtas, onde as suas letras são baseadas na revolta, no protesto político e social e são cantadas de forma agressiva na sua maior parte.

Na segunda apresentação, a música escolhida para o Francisco “Xico” foi a “*Evil Eye*” da banda Escocesa *Franz Ferdinand*. Esta é uma banda de rock criada em 2002 e foi considerada uma das grandes revelações da cena musical no ano de 2004, tendo ganho o *Mercury Music Prize*, prémio anual de música que é concedido ao melhor álbum do Reino Unido e Irlanda.

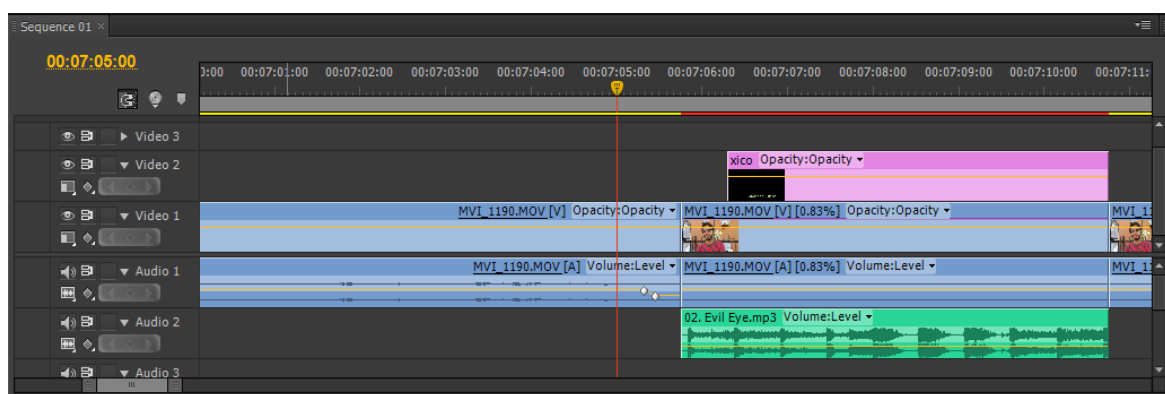


Figura 13 – Incorporação da música *Evil Eye*, *Franz Ferdinand*

Pela imagem acima podemos observar como foi feita toda a incorporação da respetiva música. Observamos que, houve um abaixamento daquele que era o áudio naquele específico momento, para que de maneira nenhuma este coincidissem com aquele que fosse o som da música a utilizar.

Para a última e minha própria apresentação, a música escolhida por mim foi a “*Levels (Skrillex Remix)*” do Dj e produtor musical *Avicii*. *Tim Bergling* também conhecido como *Avicii* é um Dj natural da Suécia e é já um Dj mundialmente conhecido, tendo ganho vários prémios internacionais, tendo inclusive ficado em terceiro lugar no ranking da lista Top 100 DJ's da revista americana “*DJ Magazine*” em 2013.

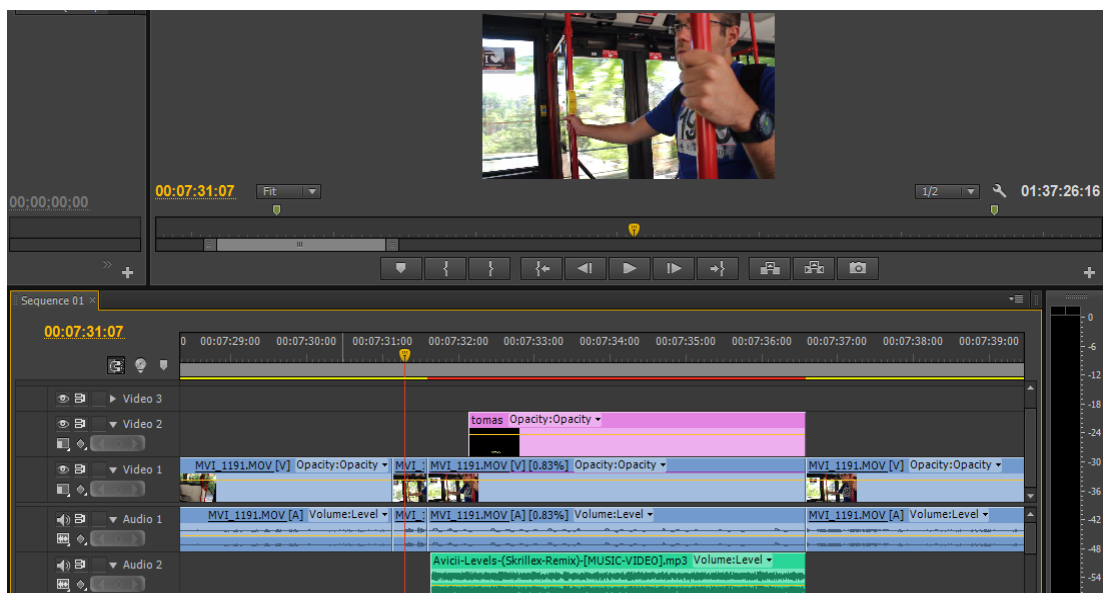


Figura 14 – Incorporação da música *Levels (Skrillex Remix), Avicii*

Por esta imagem conseguimos perceber como se processou todo este fenómeno, é-nos possível observar a *frame* imediatamente anterior á utilizada para a apresentação e podemos já anteceder qual será a música que se fará ouvir.

Findas as apresentações, preparámos ainda outro curtinho momento musical, momento que ocorre durante o que seria o primeiro encontro com o nosso orientador local, o que, como viremos a saber nunca se chegou a confirmar. Curiosamente, o nome deste capítulo tem muito a ver com esse “momento” musical que referi, assim, o nome deste capítulo está diretamente relacionado com parte da música "*Circle of Life*", de *Roy Dotrice* e do tão conhecido filme da *Disney* “O Rei Leão”.

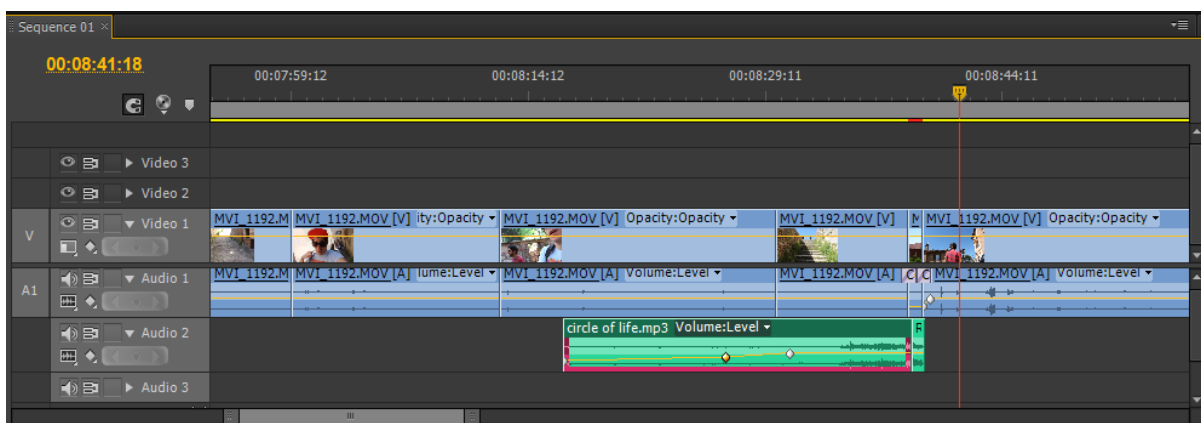


Figura 15 – Incorporação do excerto da música *Circle of Life, Roy Dotrice*

O facto de ser um ciclo "com fim" e não, "sem fim" remete automaticamente para a nossa estadia, dado que esta nunca iria ser uma mudança definitiva. Como tinha referido, incluímos assim não mais que trinta segundos do principal refrão desta música e esta pôde assim também contrastar com o final da desgastante subida que encontrámos pelo caminho; devido a toda a luminosidade e á paisagem encontrada, surge também a ideia de que ao cimo daquela colina estaria o nosso "vale" encantado, palavras que estão desde logo associadas ao filme que já mencionei; mas toda esta nossa subtil imaginação não seria possível se, curiosamente esta não fosse a música cantada pelo nosso colega Eduardo Morato naquele específico momento.

Por todas estas razões é que a sua utilização ficou desde logo mais facilitada, já que conseguimos encaixar esta música e respetivo vídeo para o seu respetivo momento de clímax. Imediatamente de seguida a este clímax, surge um efeito sonoro de sensivelmente dois segundos, som que é muito semelhante ao "arranhar" dum disco de *Vinil*, em inglês terá o nome de "*Record Scratch*" e este tem assim o objetivo de colocar imediatamente um fim àquele momento musical.

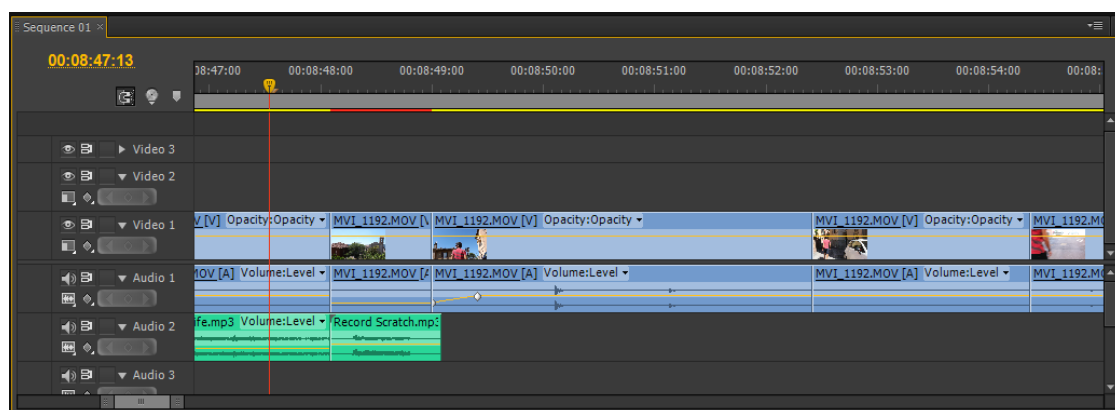


Figura 16 – Incorporação do excerto musical *Record Scratch*

Dado que todo este trabalho, quer em formato ficcional ou documentário, tenta sempre representar o real, seja no nosso dia-a-dia, seja na maneira de vestir de cada um, seja mesmo na nossa maneira de comunicarmos uns com os outros, foi nossa intenção brincarmos também um pouco com este fator.

Durante este capítulo, acontece meio que uma pequena discussão entre os três intervenientes e como sabemos, uma discussão leva sempre á troca de palavras menos bonitas, daí que também tenhamos arranjado uma "solução" sonora para este momento, momento esse que abordarei mais para a frente no capítulo da Pós produção.

A finalizar este capítulo, incluímos mais um momento musical, da autoria da banda “*Apparat*”, nome pseudónimo utilizado pelo músico alemão *Sascha Ring*. Esta música faz-se representar durante uma das viagens dos três intervenientes por Perugia, este era um caminho que nos levaria até ao *Centro Linguístico D’Ateneo*, faculdade onde nos era lecionado o curso de Italiano.

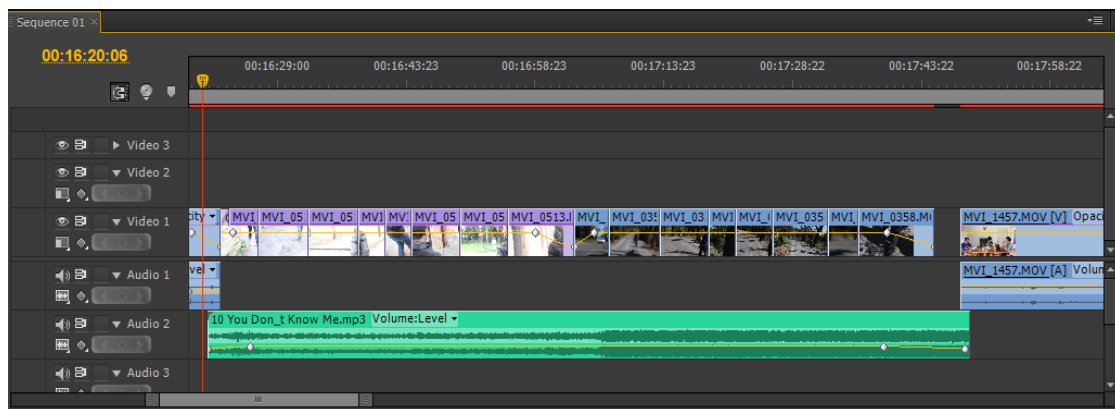


Figura 17 – Incorporação da música *You Don't Know Me*, *Apparat*

Pela imagem em cima, podemos então visualizar como foi englobada esta música para a edição desta última cena. Conseguimos perceber o uso das respetivas técnicas, *fade in* e *fade out* para assim suavizar a respetiva entrada e saída de cena da música em questão.

- O capítulo número dois, “Road to Siena” é responsável por documentar a primeira viagem feita por nós e pelos nossos novos colegas até á cidade de Siena. Este capítulo começa connosco já dentro do próprio autocarro e mais uma vez é feita uma apresentação geral de cada uma das pessoas que nos acompanharam nesta viagem, essa apresentação é feita pelo nosso operador de câmara naquele momento, neste caso o “Dede”.

Para melhor documentar esta viagem, introduzimos neste episódio mais um tema musical referente á nossa longa banda sonora. A música utilizada foi a “*Roads*” da banda britânica *Portishead*, dado que em português esta palavra tem o significado de “estrada”; foi assim a nossa primeira escolha já que esta música teria que estar obrigatoriamente relacionada com uma viagem.

Esta música acompanha o capítulo na totalidade, foi uma viagem em que mostramos alguns dos locais mais conhecidos desta cidade, em especial a *Piazza del Campo*, praça principal de Siena em forma de “D” que é muito conhecida devido às famosas corridas de cavalos que antigamente lá aconteciam.

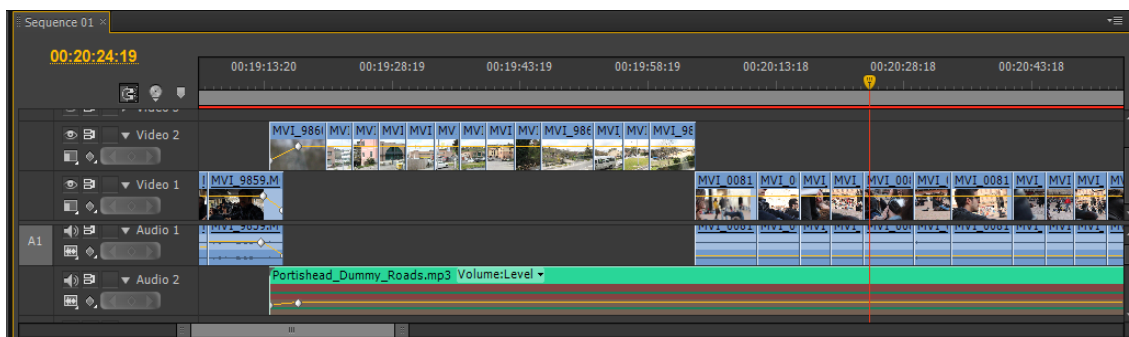


Figura 18 – Incorporação da música *Roads*, *Portishead*

Pela imagem em cima, vemos o início da música utilizada para documentar a respectiva viagem; observamos também a maneira cuidada como os respetivos *fade in* e *fade out* foram “construídos” para melhor documentar toda esta viagem.

Não sendo esta uma música muito recente, antes pelo contrário, é sobretudo uma música muito conhecida pelas pessoas e acredito que a ela se associe sempre uma grande harmonia, nostalgia ou um variado misto de sentimentos, daí que toda a edição tenha sido feita de modo a melhor acompanhar a sinfonia desta música; todos os momentos desta visita, momentos onde passeamos e relaxamos por Siena ficaram todos muito “mais lentos”, perdendo assim a sua duração original.

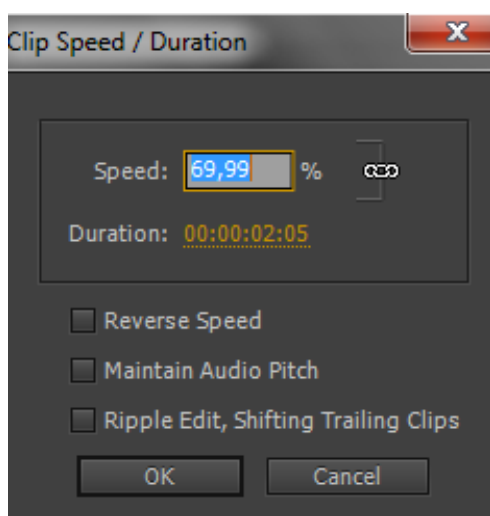


Figura 19 – Utilização da ferramenta *Speed Duration*

O programa *Premiere Pro* permite assim ao utilizador escolher uma certa percentagem de velocidade que o novo vídeo irá adotar, sendo tanto possível alterá-la para uma velocidade mais lenta ou uma velocidade mais rápida.

Este procedimento é assim possível, graças á ferramenta *speed/duration*.

Esta escolha para a câmara lenta foi pensada de maneira a que pudéssemos transmitir uma ideia de calma, de serenidade, para que assim houvesse uma maior ligação com o ritmo pausado que a musicalidade desta música oferece; ainda a juntar ao facto de que, durante esta viagem tenham sido captados pelo operador muitos planos de pormenor, muitos momentos de reflexão, momentos de paz e de lazer, sejam “nossos” ou de todas as pessoas em redor, o que nos remete também para a tranquilidade daquela cidade, que até ao momento nos era desconhecida.

- Capítulo número três *“I’m gonna love that women”*, cujo significado em português quer dizer: “eu irei amar aquela mulher”. Esta frase, nome dado para este capítulo, faz parte de uma das citações da música *“All night long”* da banda portuguesa *Wraygunn*, música essa que foi utilizada como banda sonora para este capítulo.

Ao iniciarmos este terceiro capítulo, conseguimos perceber pelo espaço físico e ambiente festivo que se assemelha ao mesmo capítulo com que começamos verdadeiramente o nosso projeto.

Mas se, para o início do filme, a nossa intenção era criar nas pessoas um valente impacto com esta festa, já para este capítulo a edição foi toda feita e pensada de maneira completamente diferente. Muito porque, desta vez começámos por inserir desde logo uma música, ao contrário do que foi utilizado no início do filme, onde nos era apenas possível ouvir o som ambiente e estridentes vozes daquele específico momento.

Pelo nome dado a este capítulo conseguimos perceber que se trata duma música romântica cuja letra está inteiramente relacionada com a procura pela mulher ideal; e relativamente ao material audiovisual que nos foi possível captar, achámos então que esta era uma música que encaixava perfeitamente na mensagem que queríamos transmitir.

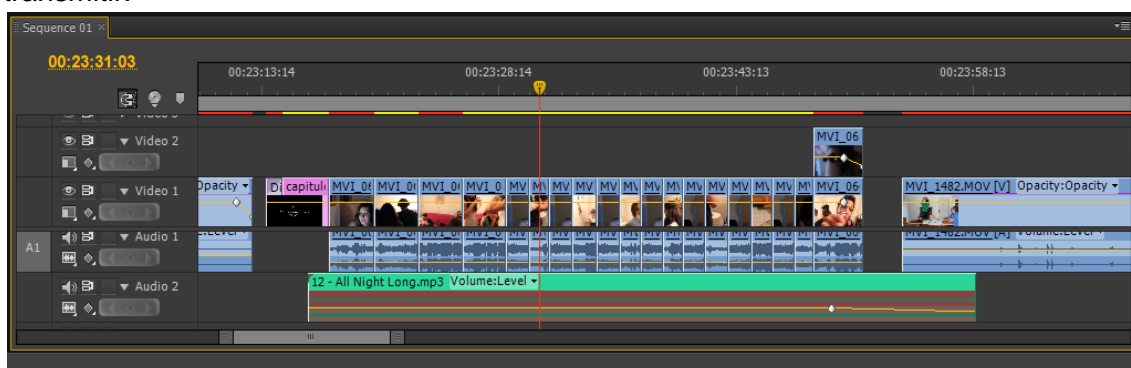


Figura 20 – Incorporação da música *All Night Long*, *Wraygunn*

Como referi anteriormente e como é possível de perceber pela imagem em cima, o “material” vídeo captado para esta festa fora muito reduzido e como seria de prever, fomos assim obrigados a usar “clips” de vídeo que já tinham sido utilizados para o começo do nosso filme; mas com a ajuda desta banda sonora tornou-se muito mais fácil a construção de um “novo” capítulo e de uma nova mensagem a transmitir.

Para além de que há ainda a realçar o facto de que a partir deste momento começamos já por associar uma pequena história de amor entre o Francisco e uma das nossas colegas mais chegadas, Stefanie.

- Capítulo número seis “Muda de roupa”, está inteiramente relacionado com o que o próprio nome indica, a muda de roupa. Existia assim uma forte necessidade de mudança no guarda-roupas de cada um, daí que, neste capítulo retratemos assim a nossa viagem a Portugal e novamente o regresso a Itália. Para documentar este episódio utilizámos a música “*To whom it may concern*” da banda Americana *Underoath*. Esta música só se faz representar na viagem de regresso, já que no início do capítulo apenas documentamos a saída e chegada do avião, seguida da receção de malas, ao aeroporto Francisco Sá Carneiro, no Porto.

A incorporação desta música teve início após a amostragem dum plano geral do que seria a nossa sala de estar naquela altura, optámos por mostrar um plano da nossa vazia sala de estar para que com isso demonstrássemos a nossa ausência até á nova data de regresso.

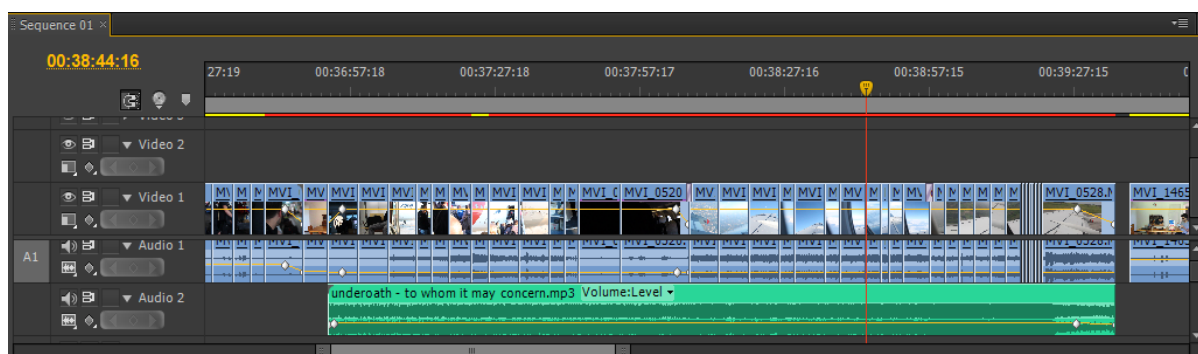


Figura 21 – Incorporação da música *To whom it may concern*, *Underoath*

Pela imagem, observamos toda a montagem a que com esta música fomos sujeitos, toda a edição foi “construída” consoante a melodia desta música, para que com isso pudéssemos proporcionar um certo ritmo á nossa viagem, já que teríamos muitos planos de voo que queríamos e achávamos muito úteis de se aproveitar. A seguinte música, marca então o nosso regresso a Itália, onde começamos por mostrar toda a “nossa” espera entra a zona de embarque e a consecutiva entrada no avião.

Este certo “ritmo” melódico é perceptível nas filmagens e paisagens aéreas gravadas para o exterior do avião e principalmente nos momentos aquando da aterragem deste, onde claramente se percebe o ritmo imposto á parte visual por intermédio da melodia imposta.

- Capítulo número sete “*O fabuloso destino do balão azul*”; este capítulo teve acontecimento no dia 1 de Maio de 2013, dia do trabalhador, feriado nacional festejado em inúmeros países. E este é outro capítulo com uma componente musical associada, a música utilizada para este episódio foi portanto de fácil escolha, como foi também muito fácil de “encaixar” em edição.

Este episódio tem início na *Piazza 4 Novembre*, local onde se situa a *Fontana Maggiore*, fonte que é um dos principais e um dos mais marcantes monumentos da cidade de Perugia. Pelos primeiros vinte segundos, é-nos possível ouvir o barulho e rebuliço normal duma praça recheada de pessoas devido a uma manifestação de sindicatos, contudo e á primeira vista penso que não será muito perceptível mas, nos segundos imediatamente a seguir conseguimos ouvir um artista de rua a tocar com o seu acordeão a música “*La Noyée*” do artista e compositor francês *Yaan Tiersen*, melodia que faz parte da banda sonora do filme francês “*O Fabuloso destino de Amélie*”.

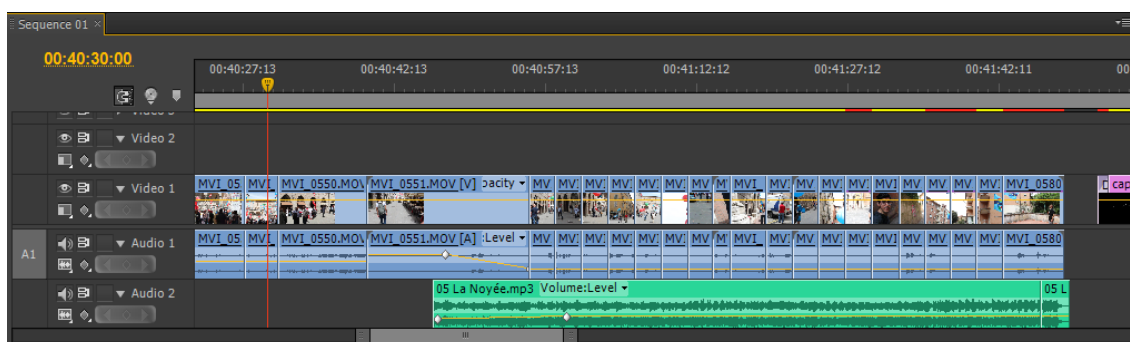


Figura 22 – Incorporação da música *La Noyée*, *Yaan Tiersen*

Como disse anteriormente, a música a utilizar foi de escolha muito fácil mas, o momento mais difícil seria de facto conciliar estas duas músicas no mesmo tom e na respetiva estrofe. Pela imagem em cima conseguimos perceber a importância das ferramentas *keyframes* já que estas permitiam adiar o respetivo início de música, música que vai “aparecendo” aos poucos, de uma maneira mais ou menos gradual.

A partir do momento em que conseguimos conciliar estas duas músicas, o mais difícil estava feito e assim já poderíamos prosseguir para o que o restava deste episódio e já não teríamos quaisquer problemas quanto ao conteúdo som-imagem a utilizar. Este é para mim um capítulo marcante do nosso projeto, desde logo pelo nome escolhido, o qual lhe é desde logo associado alguma surpresa e algum suspense.

- Capítulo número oito, “*Che bella città...!*”, cuja tradução em português significará “que bela cidade”. Este capítulo é todo ele sobre a cidade de Perugia e nele são assim retratadas muitas das caminhadas feitas á procura do desconhecido, da aventura, sempre com o objetivo de conhecermos mais e mais.

Dado que esta cidade é o elo mais importante de todo o projeto ou mesmo de toda a nossa história, achámos necessário que lhe fosse feita uma significativa abordagem durante o nosso filme. E precisamente por isso, é que nos apercebemos pela imagem em baixo, a imensa quantidade de filmagens acerca desta cidade, fazendo jus á sua importância.

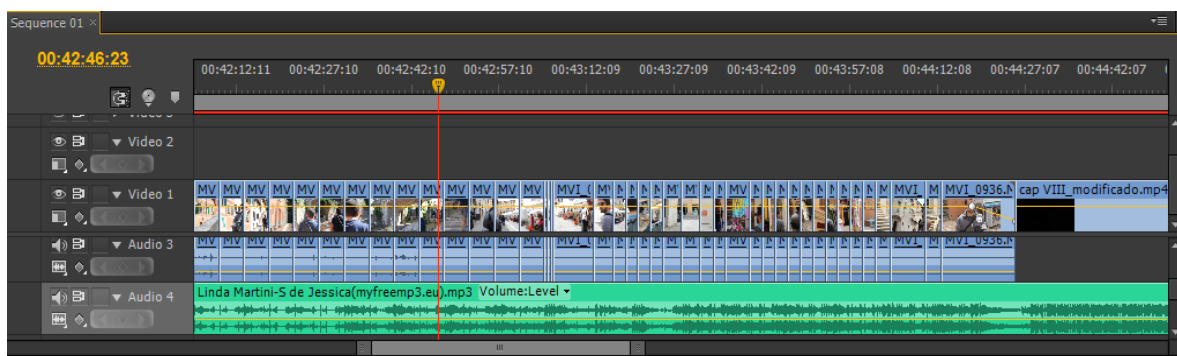


Figura 23 – Incorporação da música *S de Jessica*, Linda Martini

Pretendemos assim dar a conhecer um pouco mais sobre esta cidade italiana aos nossos telespectadores, cidade a que lhe é desde logo associada muitas semelhanças com a cidade de Coimbra. Como banda sonora para este capítulo, utilizámos a música “*S de Jessica*” da banda rock portuguesa, *Linda Martini*.

Devido á serenidade que esta música oferece, aliado ao facto de ser toda instrumental e de ter um ritmo muito pausado e tranquilo, optámos novamente por “retardar” algumas das imagens no início deste capítulo, para que a edição e futura conjugação das imagens vídeo fosse toda ela mais fácil.

A primeira parte deste passeio é associada ao mercado tradicional que toda esta cidade nos tinha a oferecer, onde observamos também algumas montras, alguns dos conhecidos aperitivos ou mesmo imagens do seu valioso artesanato; já na segunda parte, verificamos muitas paisagens, muitos planos gerais da cidade, muitos espaços verdes, faculdades, espaços únicos que só esta cidade tem a oferecer.

Por estas variadas razões é que o nome dado a este capítulo se associa completamente com o que esta cidade foi para nós, dado que foi esta a cidade que nos recebeu e imediatamente nos encantou derivado a toda a sua beleza e a todas as histórias que se tornarão impossíveis de repetir.

- Capítulo número dez, “*Firenze: Too much for a men to take!*”, este é um capítulo que retrata a nossa viagem até á cidade de Florença. Trata-se assim da segunda viagem documentada do nosso projeto e a primeira feita unicamente pelos três. Este capítulo tem começo ainda na estação de comboios de Perugia e mostra um pouco do que foi o nosso dia e a nossa viagem. Já no interior do comboio é-nos possível ouvir uma gravação de voz, possivelmente gravada por um dos maquinistas, a dizer que o respetivo comboio tinha acabado de chegar á estação de *Perugia Università*, estação de comboios da cidade de Perugia. Chegados ao destino, viagem essa que durou á volta de duas horas, é-nos dito que teríamos chegado á estação de comboios de *Firenze Santa Maria Novella*, local onde começa todo este episódio.

A música utilizada para documentar toda esta visita pela cidade de Florença foi a “& *Then came the pain*” da banda portuguesa *The Legendary Tigerman*, nome artístico utilizado pelo cantor português Paulo Furtado. Esta é uma “banda” do estilo Homem-orquestra já que, é composta apenas por um elemento e é o próprio Paulo Furtado que canta e toca vários instrumentos, desde a harmónica, á guitarra e á bateria, atuando na maior parte das vezes sempre a solo.

Decidimos assim usar esta música, muito por causa do ritmo que lhe é desde logo associado e que de certa maneira pudesse envolver todo o telespectador.

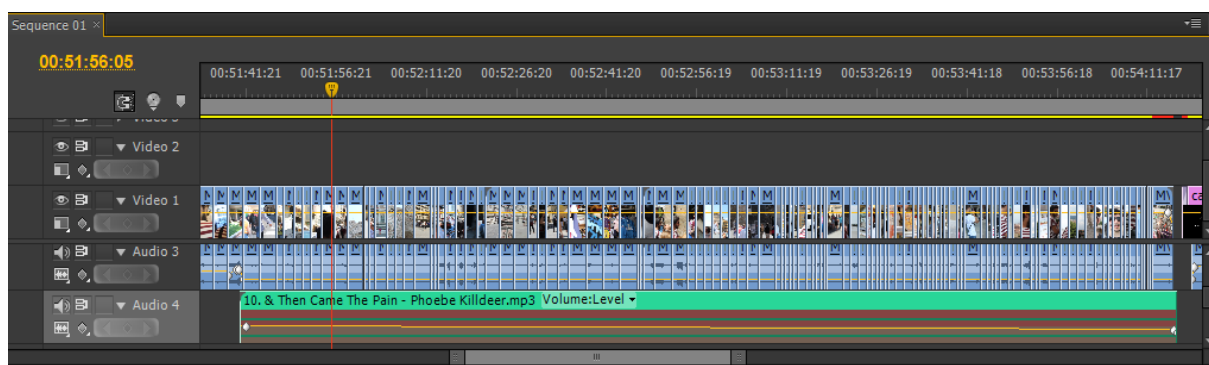


Figura 24 – Incorporação da música & Then came the pain, The Legendary Tigerman

Como é perceptível pela imagem em cima, aliando o facto de termos captado muito “material” vídeo acerca desta cidade e ainda para mais sendo esta uma música cheia de energia, foi nossa intenção demonstrarmos toda uma viagem extremamente animada, divertida e cheia de sobressaltos, já que toda ela foi gravada sempre com base no improvisado. Daí que, esta edição tenha sido feita segundo planos muito curtos e planos muito rápidos, planos gerais e planos totalmente espontâneos, dando assim um enorme ritmo a todas as filmagens.

O nome deste capítulo e consequentemente final de música estão inteiramente ligados pois, a última frase que ouvimos é a seguinte: “*Too much for a men to take*”, cuja tradução nos diz que, “é demasiado para um homem ter”; este “demasiado” ficará assim automaticamente relacionado com o “preço”, já que remete então para o valor económico desta cidade, uma vez que esta é uma cidade cara, com preços bastante altos, muito por culpa da bonita cidade que é, independentemente da altura do ano.

- Capítulo número treze, “*The champions*”. Neste capítulo, o nosso conteúdo musical é relativamente curto mas, mais uma vez, foi feito e pensado com o simples objetivo de podermos proporcionar novamente algum humor. O respetivo episódio começa com um jantar no restaurante *// Bacio*, restaurante/pizzaria tipicamente italiano, situado na *Piazza 4 Novembre* o qual serviria como jantar de despedida para duas colegas turcas. Na minha opinião a grande responsável pelo momento musical deste capítulo foi, sem mais nem menos, a cerveja *Heineken*.

Dado que, aliado ao facto desta cerveja fazer publicidade á *champions league*, liga dos campeões, como se percebe pelo exterior da garrafa; e ainda mais aliado ao facto de, durante a nossa estadia por Itália termos tido na nossa companhia camisolas de equipas de futebol que normalmente participam nesta competição, as quais passo a citar, da esquerda para a direita: *Inter de Milão*, *Lazio* e *Porto*. Todas estas coincidências fizeram com que a ideia tivesse surgido muito antes da “construção” do projeto, ainda mais porque este conteúdo musical está associado a uma ficção e não á parte de documentário, como tinha vindo a ser até aqui.

Assim, todo este episódio musical tem início quando as cervejas *Heineken* são posteriormente entregues na nossa mesa e a publicidade na garrafa alusiva á liga dos campeões é posta de frente para a câmara.

Pela seguinte imagem conseguimos perceber o momento exato (*frame MVI_1332.MOV*) em que começamos já por ouvir o som respetivo ao hino oficial desta competição, este som foi assim construído para ir surgindo gradualmente, até ao momento em que os respetivos três intervenientes irão aparecer equipados a rigor no espaço “reservado” para a ficção, na tentativa de imitar o início dos jogos desta máxima competição a nível de clubes. Na própria ficção proporcionamos assim um momento de glória; “momento” em que as equipas estão já no relvado a ouvir o respetivo hino e se preparam para começar o seu jogo, sem nunca antes agradecer aos seus adeptos e a todo o público presente, momento esse que claramente foi nossa intenção imitar.

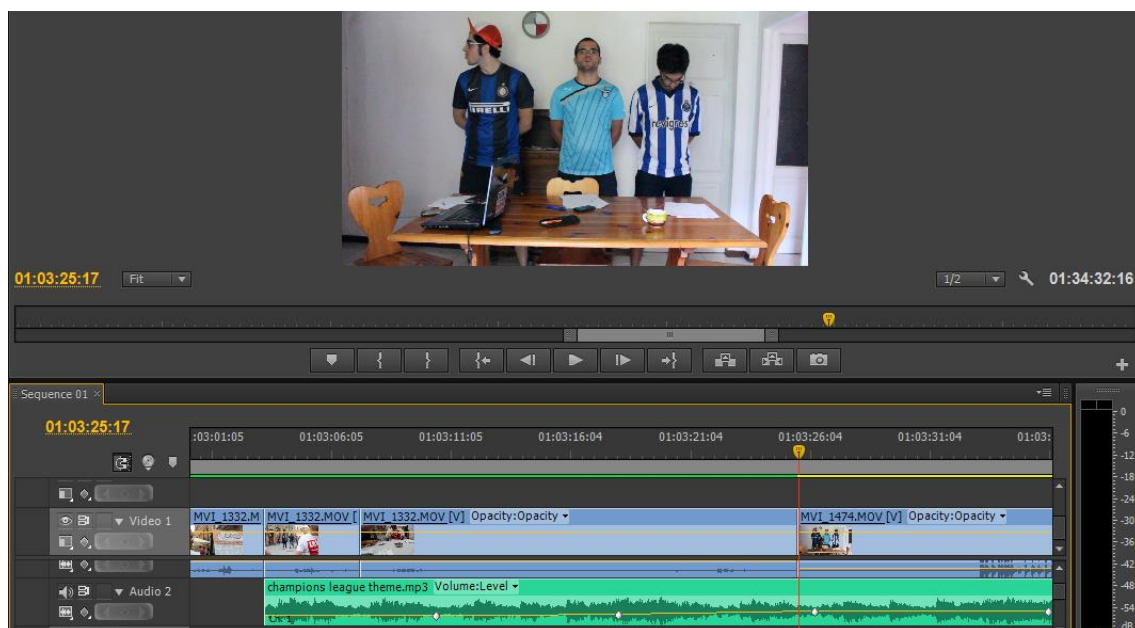


Figura 25 – Incorporação da música referente á *Champions League*

- Capítulo número catorze, “*Balloons, balones, palloncini*”. Este é um dos capítulos mais longos, senão o capítulo mais longo de todo o nosso projeto. De certa maneira, este capítulo retrata já a nossa festa de despedida, comemoração essa que se realizou em nossa casa e na qual se pôde finalmente desfrutar do nosso belo e espaçoso terraço.

Este é um capítulo bastante comprido, muito por todo o tempo despendido na parte ficcional e na parte de documentário. É ainda em ficção que surge a primeira ideia para esta festa e é aqui que delineamos todos os seus preparativos, que incluem desde logo as refeições e lista de convidados e, é também aqui que ponderamos acerca do que poderíamos filmar para posteriormente utilizarmos no nosso projeto. Na parte “real”, parte de documentário é onde iremos colocar tudo isto em prática.

Finalizados todos os preparativos, é tempo de começarmos a nossa festa e a música utilizada para retratar esse momento foi a “*Perlentaucher*”, música pertencente a um grupo Alemão chamado *KlangTherapeuten*. Esta música foi imediatamente a primeira escolha para a montagem desta festa, dado que era uma música do agrado de todos e uma música que nos dizia muito, já que marcava o nosso período Erasmus, aliando ainda ao facto de ser uma música bastante animada, alegre e toda ela cheia de ritmo.

Devido ao seu *beat*, á musicalidade e ao ritmo que esta música proporciona procurou-se criar em edição uma sequência de variados “clips”, todos eles muito curtos e muito rápidos, de maneira a acompanhar sempre no ritmo certo a respetiva batida, a juntar ainda a variados planos onde encontrámos um ou outro importante pormenor, sempre fazendo jus á ideia de que o som acompanha a imagem, resultando assim num vídeo todo ele “mexido”, dinâmico, bastante entretido e cheio de ritmo mas infelizmente e na minha opinião, peca por ser tão curto.

Mais uma vez refiro que, por este ser o último momento festivo com todos os nossos colegas, colegas que tiveram o privilégio de partilhar esta fantástica experiência connosco, decidimos que também eles deviam ser importantes neste “episódio”, de tal forma que, com o aproximar do final da festa tenhamos decidido que também eles deviam dar o seu contributo ao nosso filme, assim, em edição tratámos de baixar o volume da música que até então vinha a acompanhar o vídeo, para que assim, as vozes destes e de nós todos se pudessem fazer ouvir e pudessem alegrar ainda mais esta última festa.

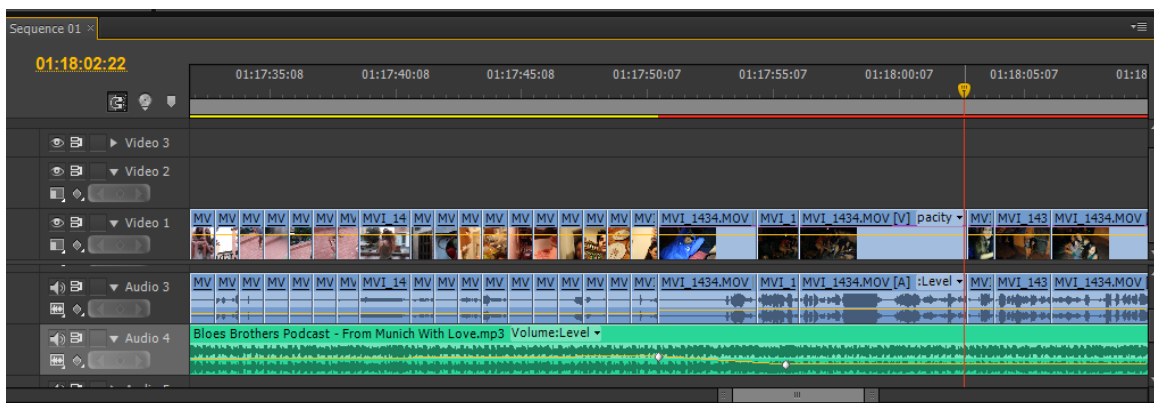


Figura 26 – Incorporação da música *Perlentaucher, KlangTherapeuten*

Como referi ainda há pouco, observamos por esta imagem que até ao final deste capítulo, foi feito um *fade out*, houve assim uma redução no volume da música anteriormente utilizada e com isso o som ambiente obrigatoriamente que aumentou; tentámos assim, conciliar sempre estes dois tons de maneira a que fosse sempre possível ouvirmos as duas partes, o conteúdo musical propriamente dito e o respetivo som ambiente.

- Capítulo número dezassete - “*Steady as she goes*”. À medida que vamos caminhando para o final desta nossa aventura, o tema despedidas terá que ser obrigatoriamente abordado, sendo este talvez o momento mais triste de todo o nosso filme, já que se refere ao adeus a *Stefanie* e o adeus a outra fiel companheira, uma viola que o próprio Francisco fez questão de comprar em Itália. O nome usado para este capítulo é assim a citação duma música bem conhecida, música da autoria da banda *The Raconteurs*, banda de rock americana formada em 2005; e esta foi então a música escolhida pelo Francisco para tocar e cantar uma última vez!

Devido ao facto de esta ser uma das suas músicas preferidas e uma das poucas que conseguiria reproduzir na perfeição, foi por isso a música escolhida para acompanhar a destruição desta viola, perante a assistência do pouco mas não menos importante público presente.

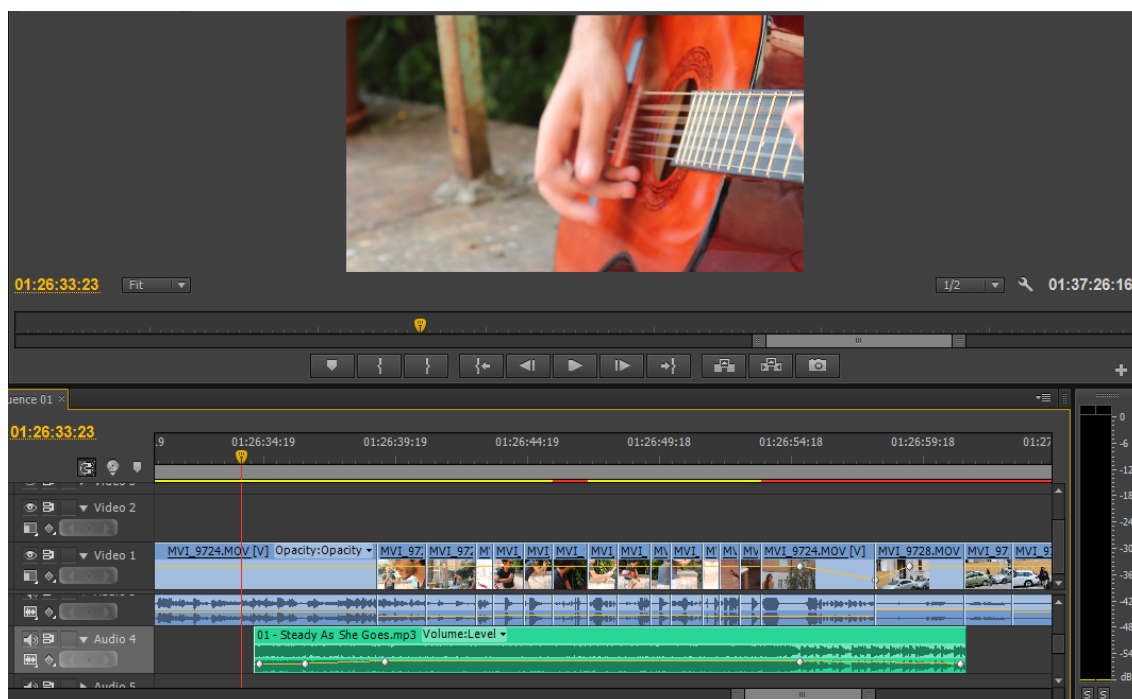


Figura 27 – Incorporação da música *Steady as she goes*, *The Racounters*

Francisco começa então por começar a tocar/cantar a respetiva música e quando chegamos á parte do refrão, mais uma vez existiu o cuidado para que houvesse uma completa e perfeita sincronização da música com o vídeo, levando assim à inesperada destruição da guitarra. Devido a se tratar da destruição de uma viola e devido ao facto de estas imagens serem todas muito rápidas houve novamente recurso ao efeito “*Speed Duration*”, para que pudéssemos retardar um pouco a velocidade destas imagens, concedendo-lhes uma maior ênfase.

Num momento imediatamente a seguir a este encontramos a verdadeira despedida, despedida esta que não seria “tão” material quanto á anterior. Para adensar ainda mais esta despedida, ficou definida a utilização da música “*Step*” dos americanos *Vampire Weekend*, banda Nova Yorkina formada em 2006.

Sendo esta uma música com uma letra profundamente romântica e tratando-se duma despedida, houve mais uma vez recurso ao efeito “*Speed Duration*”, a sua utilização foi mais uma vez para o retardar das imagens, onde “transformámos” as nossas filmagens numa câmara mais lenta com o único objetivo de proporcionar um maior poder emocional a esta despedida e consequentemente, acabando também nós por prolongá-la um pouco mais.

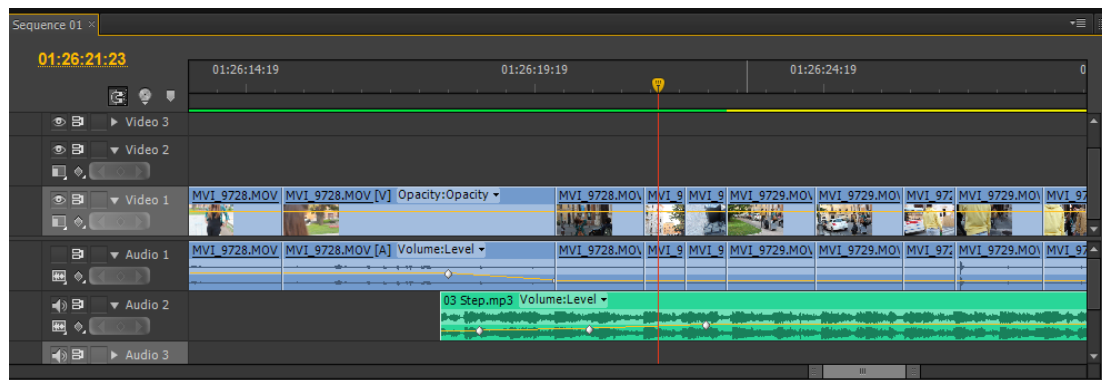


Figura 28 – Incorporação da música *Step*, Vampire Weekend

Numa operação semelhante a muitas outras observamos que foi feito um *fade out* gradual no áudio das filmagens, ao mesmo tempo que vamos fazendo um progressivo *fade in* mais ao menos constante para a respetiva música. Existe assim a necessidade de uma boa “montagem” para que a mudança entre destes dois áudios ocorra sempre de uma maneira muito gradual.

- Capítulo dezoito - “Último capítulo”. Como o próprio nome indica, este é o último capítulo da nossa história. História que retrata uma das melhores, senão uma das maiores experiências que alguma vez já vivemos e que felizmente tivemos oportunidade de a experienciar pelos três. Este é também o capítulo que retrata o final de uns longos e inesquecíveis cinco meses numa acolhedora cidade e num país com uma cultura apaixonante.

É também o finalizar de todo um trabalho, onde houve sempre o cuidado e preocupação para fazer o melhor, trabalho esse em que fomos nós os próprios atores e onde fomos responsáveis por mostrar muitas das nossas viagens e muito das nossas aventuras e vivências.

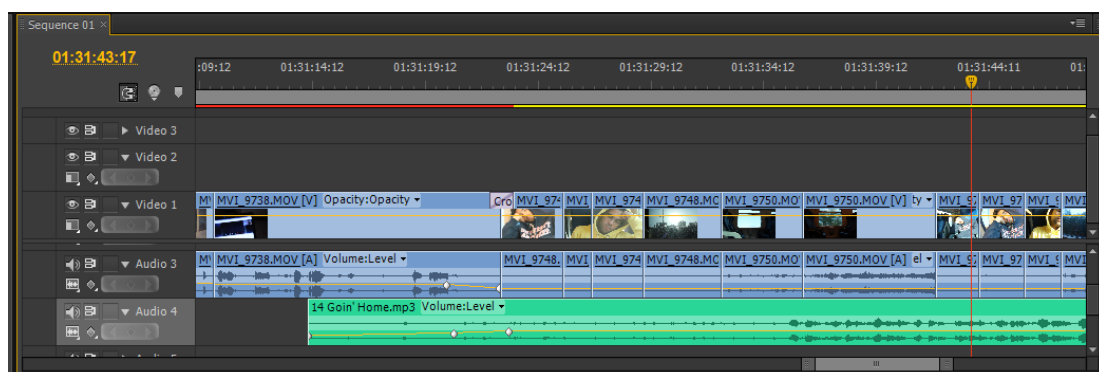


Figura 29 – Incorporação da música *Going Home*, Dan Auerbach

A música “*Goin’ Home*” do americano *Dan Auerbach* foi a responsável por retratar este último episódio. Esta música relaciona-se inteiramente com este último capítulo, já que a sua tradução significa “Ir para casa” e é precisamente sobre isso que aqui retratamos. Mais uma vez, documentamos toda uma longa viagem, que incluiu três meios de transporte (comboio, autocarro e avião) e acabou onde tudo começou, no aeroporto Francisco Sá Carneiro, na cidade do Porto.

Esta música acompanhou praticamente a viagem de início ao fim, fazendo-se ouvir até á parte em que esperamos pela nossa bagagem, antecedendo assim o respetivo “Fim”.

4.3 Pós-Produção

4.3.1. Correções

Ao longo dos anos do cinema e da televisão, o som sempre ocupou um lugar muito e demasiado específico no organograma da produção audiovisual. Quase sempre relegado para uma fase de pós produção, etapa muitas vezes difícil no contexto financeiro das produções.

Em plena fase de pós produção, o som de um filme de animação é algo que funciona muito numa base de “corta, copia e cola”. A intervenção da informática na pós-produção audiovisual é de tal forma avassaladora que hoje todas as outras tecnologias são ou se preparam para ser muito em breve parte de uma memória histórica. Esta é a fase em que já se possuem todas as imagens do filme sobre o qual se trabalha o som.

Daí que tenhamos chegado àquele momento em que toda a montagem áudio-vídeo do projeto audiovisual ficou finalizada mas, como é do conhecimento de todos, existirão sempre uns últimos “ajustes” a ter em conta. Neste capítulo irei então abordar as variadas correções feitas relativamente a nível do som, seja em relação a todo o volume ou a possíveis erros ou ruídos. Todas estas correções finais serão assim essenciais para um melhorar de todo este projeto audiovisual.

- Finalizado o processo de conciliar uma banda sonora a cada momento mais marcante do nosso trabalho, é tempo agora para corrigirmos algumas coisas que tenham ficado para posteriores “acertos” em pós-produção. Como tinha dito, e fazendo referência á análise feita ao capítulo número um, existiu aqui de facto uma pequena mas sempre “amiga” discussão entre os três intervenientes, devido a isso e devido às trocas de palavras menos boas, houve assim o cuidado para a omissão dessas palavras.

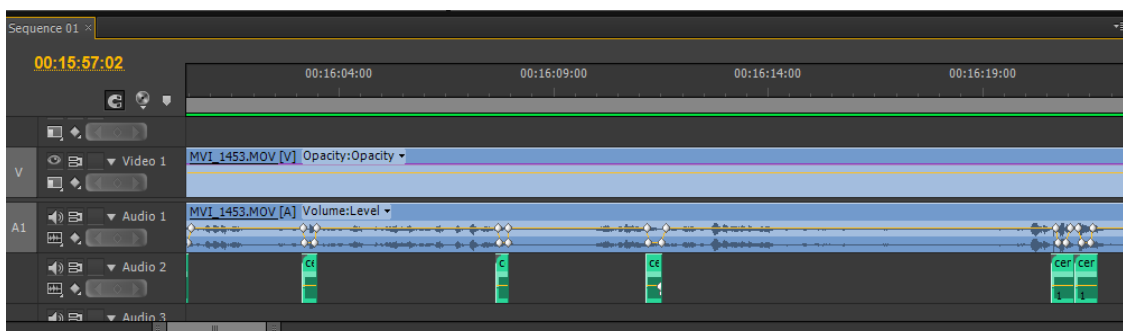


Figura 30 – Incorporação do clip sonoro “beep”

Fomos assim obrigados a procurar um curto clip sonoro que pudesse “substituir” essas mesmas palavras. Este é nem mais nem menos do que um simples “*beep*”, barulho que é tão conhecido no mundo da televisão. Como podemos ver pela imagem em cima, na *mastertrack*, pista de som que controla todo o áudio, demos uso aos pontos de *keyframe*, os quais serviram para marcar pontos de mudança em toda a linha amarela respeitante ao áudio original, já que estes têm assim o poder de neutralizar todo o som respeitante daquele vídeo; isto fez com que este clip sonoro de nome *censor beep* pudesse assim fazer o seu devido efeito.

Esta correção basicamente procurou omitir certos palavrões e penso que, com esta opção claramente que adicionámos mais um excelente momento de humor ao nosso trabalho. Temos novamente a oportunidade de olhar para a maneira como foi feita esta “operação” na imagem em baixo, operação que implicou grande astúcia, algum cuidado e um bom e um cuidado manejo, já que estaríamos a falar de instantes muito curtos e muito rápidos.

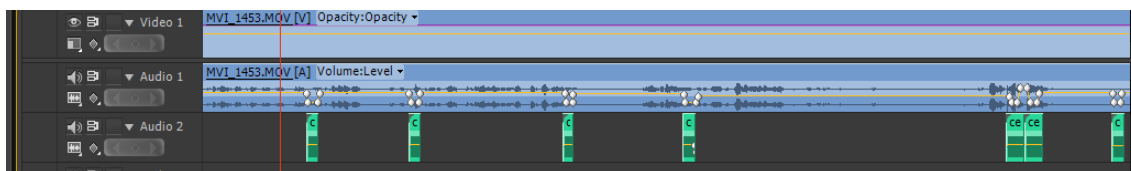


Figura 31 – Incorporação do clip sonoro “*beep*”

- Depois do projeto ter sido visto e revisto por variadas vezes, fomos nos apercebendo que existiam certas instabilidades relativamente ao som ao longo de toda a documentação. O som ambiente da maioria das filmagens apresentava na maioria das vezes algum ruído e diferentes tonalidades ou por diversas vezes volumes algo exagerados; essas variadas inconstâncias eram muito devido à grande quantidade de material que teríamos à disposição, às constantes e diferentes distâncias para o microfone e especialmente e em grande parte devido aos variados ambientes sonoros que íamos encontrando ao longo de todas as filmagens.

Era assim preciso que o áudio de todo o filme passasse para um nível mais ou menos constante, e isso só seria possível graças à ferramenta *Audio Gain*. Esta ferramenta iria assim estabilizar todo o som para um nível semelhante. Como podemos ver pela imagem em baixo, para acedermos a este “efeito” basta selecionarmos todo o áudio da *timeline* do nosso trabalho e carregarmos com o botão do lado direito do rato por cima; aí iremos encontrar variadas opções sendo o *Audio Gain* a hipótese a escolher.

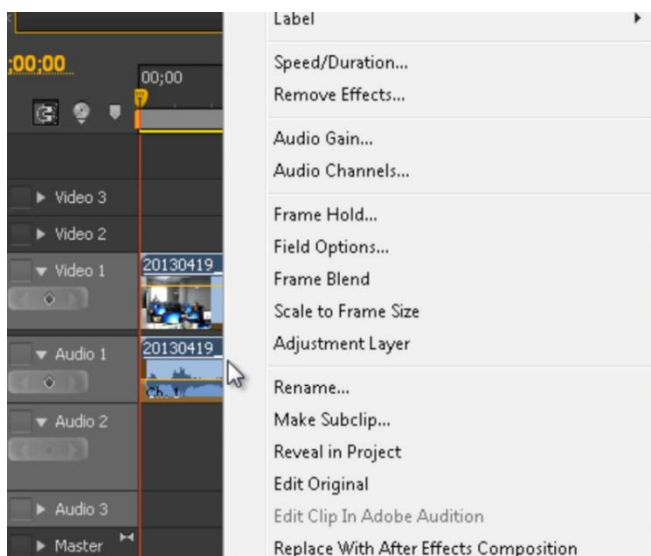


Figura 32 – Utilização da ferramenta *Audio Gain*

Vendo pelo menu da imagem a seguir, menu referente á ferramenta *Audio Gain*, observamos pela imagem que tanto poderíamos dar mais ou menos ganho ao som, dependendo sempre da situação mas neste caso específico a nossa intenção nunca seria para aumentar mas sim para o diminuir. A alteração do nível de volume original para um número negativo reduziria o volume e para um nível positivo iria aumentá-lo, por isso mesmo é que escolhemos a opção “*normalize max peak to:*”, ou seja, neste caso específico iríamos baixar todo o volume do nosso projeto para -6 dB's, sendo o zero o valor máximo, valor onde o som nunca poderia chegar, já que iria levar sempre á sua distorção.

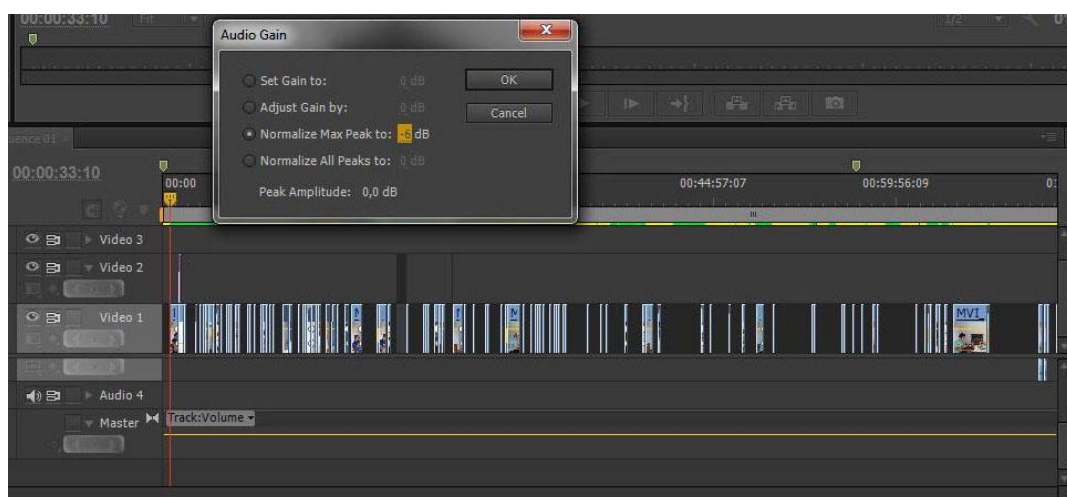


Figura 33 – Utilização da ferramenta *Audio Gain*, *normalize max peak to*

Independentemente da maior parte do som referente á docuficção ter ficado todo estabilizado para -6 *dB*, descobrimos que em alguns momentos de diversos capítulos, o som ainda continuava por vezes bastante alto, por isso mesmo, fomos assim obrigados a corrigi-lo com as “próprias mãos”.

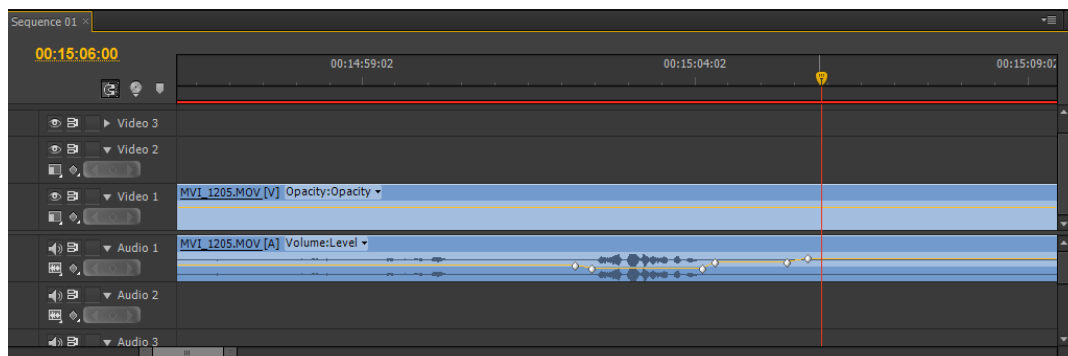


Figura 34 – Utilização de *keyframes*

Demos assim, novamente uso à utilização de *keyframes* para marcar variados pontos de mudança, de maneira a podermos alterar aquela que era a linha amarela que atravessa horizontalmente todo o respetivo áudio. Pelas imagens acima e em baixo podemos então perceber como foram feitos todos esses “acertos”.

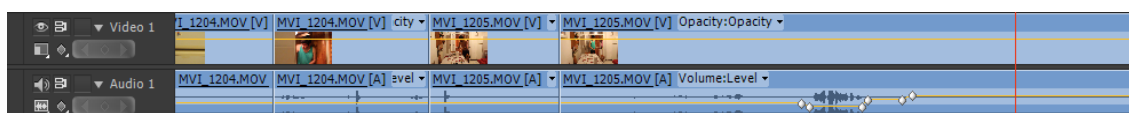


Figura 35 – Utilização de *keyframes*

- Resolvido o problema relacionado com todo o volume, havia ainda outro problema que nos preocupava, o ruído! Seja devido ao ambiente em que nos encontrávamos, seja devido á câmara ou mesmo a fatores para nós desconhecidos, este foi assim um constante problema até final. Pela nossa experiência em edição, sabíamos de antemão que se o volume do áudio captado estivesse muito baixo e se o aumentássemos, isso iria também aumentar o volume do ruído desse respetivo vídeo. Assim, fomos aplicando a ferramenta *Denoiser* em todas as filmagens onde nos era possível ouvir algum ruído.

Pesquisando pela palavra *Denoiser* no campo de pesquisa do nosso lado inferior esquerdo e fazendo dois cliques com o rato por cima, aparece-nos de seguida um menu onde podemos controlar o nível de audição do respetivo ruído; neste caso específico, 0 *dB's* será equivalente ao seu estado normal, aquilo que nos é possível ouvir e a mudança para valores negativos será sempre para melhor, ou seja, quanto menos for o valor, melhor ficará o áudio e assim menos será o ruído. Pela imagem em baixo conseguimos perceber como esta correção foi feita, correção essa feita no valor do *Reduction* do menu *Individual Parameters* da ferramenta *Denoiser*.



Figura 36 – Utilização da ferramenta *DeNoiser*

- Para finalizarmos este capítulo da pós-produção, irei ainda abordar outro dos problemas que nos terá dado ainda mais trabalho a corrigir, já que se tratou de um problema muito comum, respeitante ao som em muitas das transições entre os nossos vídeos. Este era assim um som algo estranho, um som anormal, um barulho que muitas vezes inviabilizava a melhor transição do som entre os variados cliques de vídeo. Dentro do painel de efeitos, podemos encontrar variados tipos de *cross fade*, efeitos esses que são utilizados para quaisquer transições de som, os quais são: *Constant Gain*, *Constant Power*. Para adicionarmos um qualquer desses efeitos numa qualquer transição, basta-nos arrastá-lo até à nossa *timeline* e colocá-lo no meio de dois cliques de áudio.

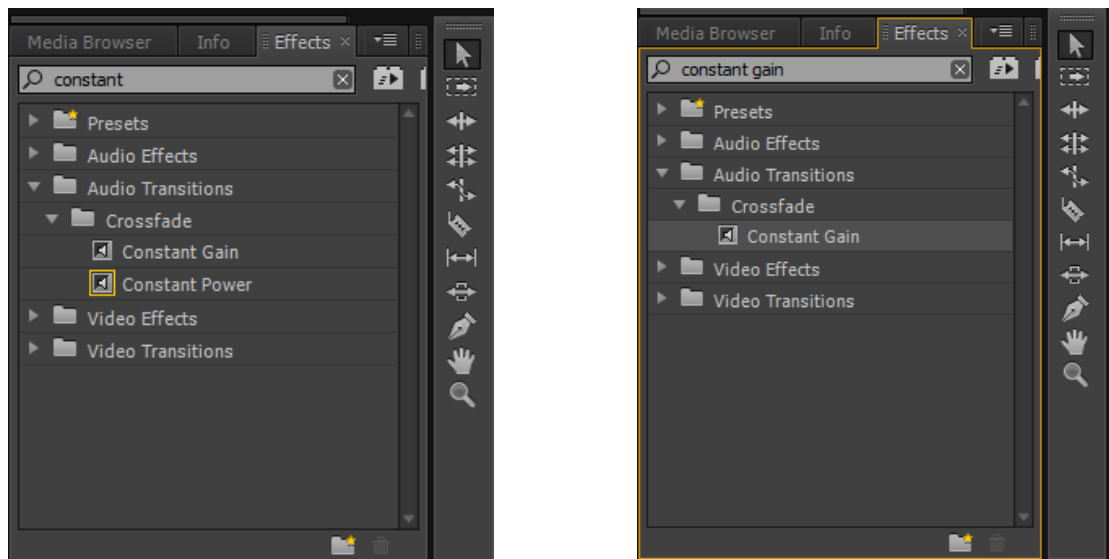


Figura 37 – Ferramentas *Constant Power* e *Constant Gain*

Estas ferramentas são ambas muito parecidas e algumas vezes poderão mesmo proporcionar até resultados muito semelhantes.

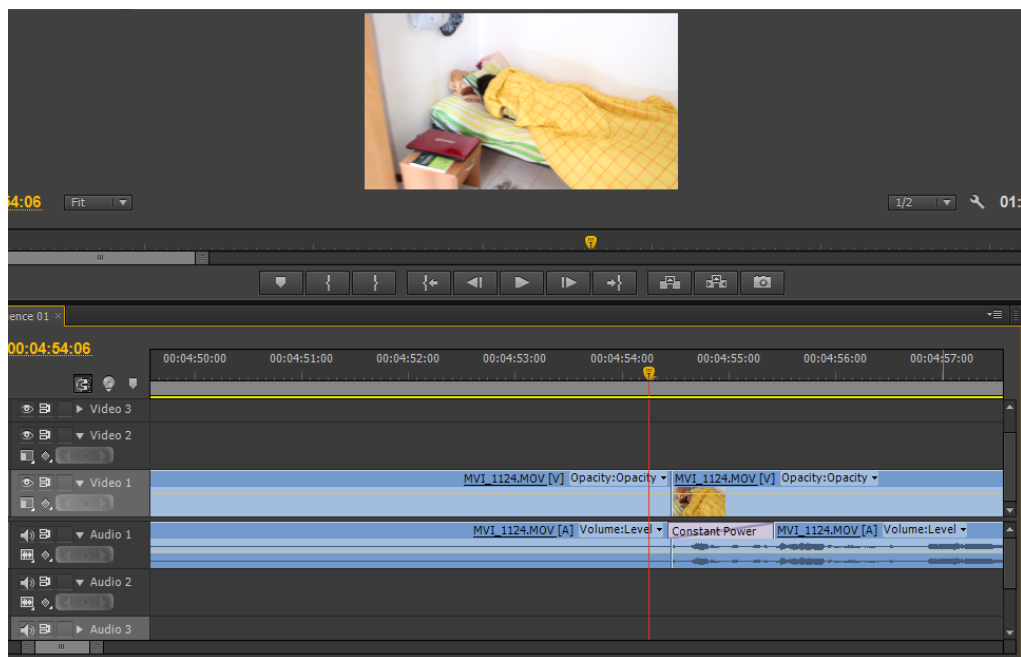


Figura 38 – Utilização da ferramenta *Constant Power*

A ferramenta *Constant Power* diminui e aumenta o áudio a uma velocidade constante, mais como uma transição linear reta, á medida que faz a transição entre os cliques. Muitas vezes isto pode ser desagradável aos ouvidos mas, esta tanto serve para evitar um *beep* por cada transição como também serve para provocar uma continuação no som de *surround*.

Vendo pela anterior e seguinte imagem, poderemos observar este efeito em primeira mão. Se na imagem em cima e tratando-se esta duma imagem em que há o acordar de um dos intervenientes, ação onde são feitos variados e fortes barulhos, tais como o abrir ou fechar duma janela, pretendemos assim com o uso deste efeito que esta substituísse qualquer *beep* ou clique provocado por qualquer uma das ações que referi. Já na imagem a seguir, e tratando-se duma cena em que há um som por trás, mais especificamente, uma notícia referente a um telejornal português, achámos que esta era a melhor ferramenta que permitia a melhor transição do som para toda esta ação.

Como podemos perceber pela imagem em baixo e analisando a intensidade em todo este áudio, observamos que no espaço referente ao efeito *Constant Power*, esta ferramenta proporcionou assim uma melhor transição, não tornando o choque sonoro tão abrupto como podemos ver pelo resto da *timeline*.

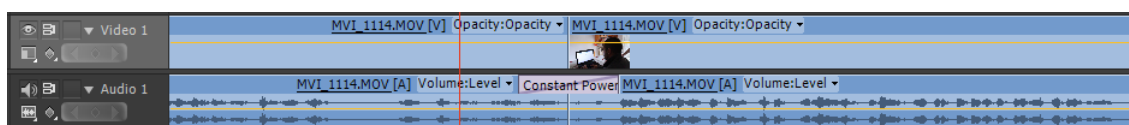


Figura 39 – Utilização da ferramenta *Constant Power*

Já a ferramenta *Constant Gain* cria uma transição gradual e mais suave, mais como uma transição curvilínea, sendo mais tranquila e menos abrupta, como por exemplo a ferramenta *Cross Dissolve* em vídeo, curiosamente esta também substitui tanto um *beep* ou um clique que exista na transição entre cada vídeo.

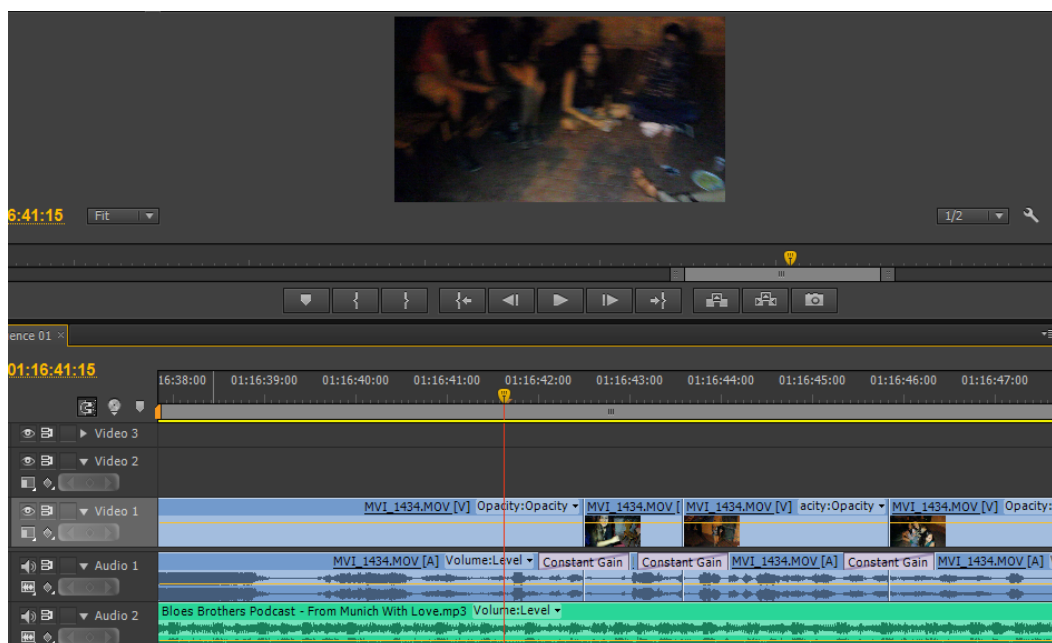


Figura 40 – Utilização da ferramenta *Constant Gain*

Por esta proporcionar uma transição muito mais gradual e mais suave, percebemos pela imagem em cima, o porquê desta aqui ter sido utilizada; esta é uma cena respeitante ao capítulo da festa no nosso terraço, festa donde já tive oportunidade de referir que, na parte final nos propusemos em baixar um pouco a música de fundo para que os nossos colegas também se fizessem ouvir.

Assim, graças a esta ferramenta e observando pela respetiva *timeline* observamos que existiu uma melhor transição entre os vários clipes de vídeo, houve assim um maior controlo naquele som que estaria muito “exagerado”.

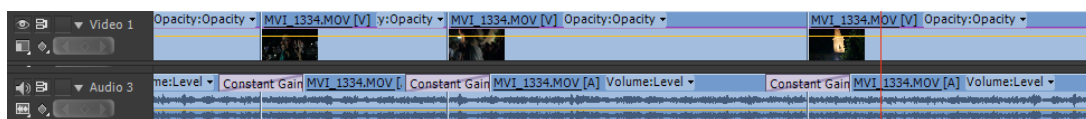


Figura 41 – Utilização da ferramenta *Constant Gain*

Por esta imagem, observamos que o volume do som na *timeline* é bastante elevado e mais ou menos constante em todo o vídeo, daí que tivéssemos optado por um efeito que possibilitasse um efeito sempre gradual e muito mais suave e o efeito *Constant Gain* era assim a ferramenta certa.

5. Conclusão

5.1 Considerações Finais

Concluída que está esta investigação, a qual se baseou na conceção da docuficção - “*Erasmus Now!* A redenção de uma docuficção” e depois de analisado todo o longo processo que incluiu toda a nossa mobilidade e inúmeras dúvidas ou demais alterações a um trabalho cujo conceito ainda é muito desconhecido, penso que o resultado final corresponde inteiramente com aquilo que eram as nossas expectativas.

O conceito de projetos semelhantes a este têm vindo a evoluir e tenderão a aparecer cada vez mais, por essa mesma razão é que acreditamos que este projeto poderá servir como uma excelente ajuda para alguém que no futuro opte por desenvolver uma investigação semelhante a esta. Assim e ao longo deste trabalho é-nos possível encontrar muitos dos conceitos chave associados a esta história e a este projeto docuficcional.

Ao longo deste trabalho vamos ainda empregando as duas metodologias utilizadas, documentário e ficção, conceito que foi maioritariamente captado em primeira mão, num formato *handycam*, formato quase sempre assimilado a experiências ou aventuras na primeira pessoa.

Experiências que vão de encontro com o que era o dia-a-dia de três alunos em *Erasmus* e onde serão retratadas poucas das inúmeras histórias que ainda ficaram por retratar e com isso serão assim conhecidas muitas das pessoas que tornaram toda esta aventura possível, já que sem elas o resultado final nunca seria o mesmo!

Para além de termos encontrado alguns entraves quanto á total realização deste trabalho, nomeadamente a escassa bibliografia disponível para consulta quanto ao formato escolhido para este projeto, a falta de material/equipamento profissionalizado e mesmo o facto de termos sido uma equipa tão curta para um projeto de tamanha envergadura; independentemente de todas estas situações, acredito que realizámos um muito bom projeto, aliando ao fato de que com este trabalho pretendemos assim ajudar naquela que será uma maior divulgação deste novo tema cinematográfico.

6. Referências Bibliográficas

Alves, Bernardo M. (2013). *Trilha sonora: o cinema e seus sons*.

Aufderheide, Patricia (2007). *Documentary Film, a very short introduction*. Oxford University Press.

Baptista, André (2007). *Funções da Música no Cinema: Contribuições para a elaboração de estratégias composicionais*.

Barbosa, Álvaro (2001). *O Som em Ficção Cinematográfica*.

Betton, Gérard (1987). *Estética do cinema*. São Paulo, Martins Fontes.

Belleboni, Luciene (2004). *A difícil relação entre imagem e som no audiovisual contemporâneo*.

Balázs, Bela (1949). *Theory of the film*.

Caneloro, J-P (2000). *Docu-fiction: Convergence and Contamination Between Documentary Representation and Fictional Simulation*.

Carreiro, Rodrigo (2011). *Sobre o som no cinema de horror: padrões recorrentes de estilo*.

Center, U. C. Berkeley Media Resources (2001). *Chronology of Documentary History*. Acedido em Dezembro de 2012.

<http://www.lib.berkeley.edu/MRC/docexhibit/docuchron.htm>

Chion, Michel (1990). *Audio-vision: sound on screen*.

Costa Valente, António (2001). *Cinema sem Atores – novas tecnologias da animação centenária*.

Haussen, Luciana (2008). *Som, Câmera, Ação: A Relevância do som na história do cinema*.

Kapuscinski, Jaroslaw (2001). *Composing with Sounds and Images*.

Marquez Alves, Bernardo (2013). *Os Estudos do som no cinema: Evolução Quantitativa, Tendências Temáticas e o Perfil da Pesquisa Brasileira Contemporânea sobre o Som Cinematográfico*.

Martin, Marcel (2005). *A Linguagem Cinematográfica*

Mascarello, Fernando (2006). *História do Cinema Mundial*. 2ª edição, Papirus Editora.

Mazzoleni, A. (2005). *O ABC da linguagem cinematográfica*. Avanca: Cine-Clube de Avanca, ISBN 972-997-330-X

Melo, Cristina Teixeira Vieira de. (2002). *O Documentário como Género Audiovisual*. Comunicação e Informação.

Rodrigues, Carlos Miguel (2011). *As sonoridades e os sentidos na construção do documentário antropológico*.

Moraes da Costa, Fernando (2009). *A inserção do som no cinema: percalços na passagem de um meio visual para audiovisual*.

Murch, Walter (1990). Michel Chion - *Audio-vision: sound on screen*.

Penafria, Manuela (2003). *Ouvir imagens e ver sons*.

Pessoa Ramos, Fernando - *O que é Documentário* – artigo de Fernão Pessoa Ramos em Unicamp, acedido em Dezembro de 2012 em <http://bocc.ubi.pt/pag/pessoa-fernao-ramos-o-que-documentario.pdf>

Ramos, Fernão Pessoa (2003). *O que é o Documentário?* Estudos de Cinema. E. Sulina.

Silva, Márcia Regina Carvalho da. (2005). *De olhos e ouvidos bem abertos: uma classificação dos sons do cinema*.

Tadeu Soeiro de Faria, Reginaldo (2009). *Análise comparativa entre A linguagem audiovisual do cinema clássico Vs. A linguagem audiovisual produzida para celular*.

Theory Of Image And Sound – New York University (2013).

Yakhni, Sarah (2001). *O Eu e o Outro no Filme Documentário: uma possibilidade de encontro*.

